BLAME! and so on

NIHEI TSUTOMU

弐瓶勉画集

BLAME!

BLAME
and so on

Contents

Collaboration
03

Blame! Noise
15 95

Other Works
105

MEGALOMANIA
115

DEADHEADS
133

ビラル対談
140

デル・トロ対談
142

作品解説
144

Collaboration

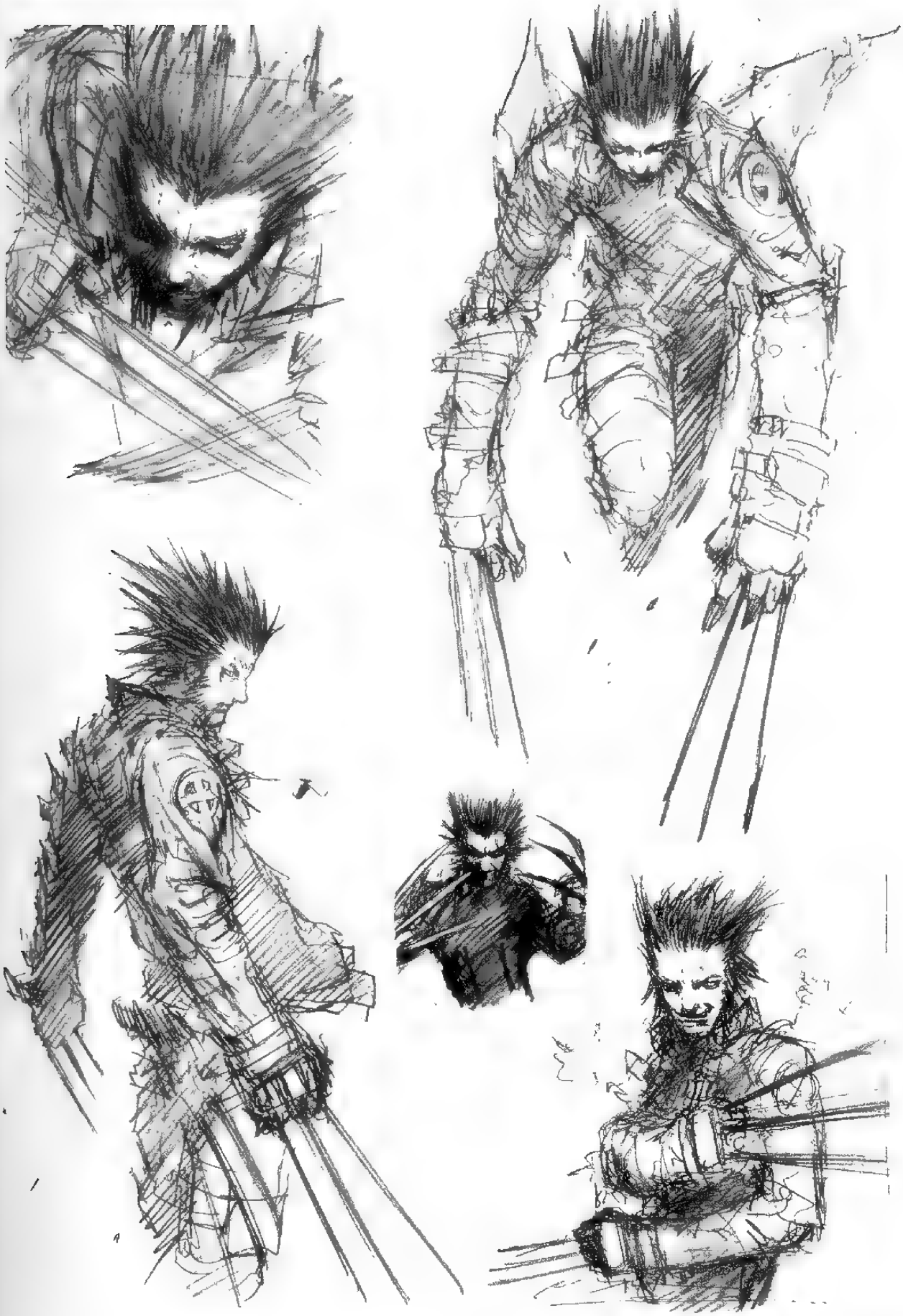
Collaboration with X-MEN
Wolverine Snikt ! Vol.1
Cover Art
2003
©MARVEL ENTERPRISES,INC.

Collaboration with X-MEN
Wolverine Snikt ! Vol.2
Cover Art
2003
©MARVEL ENTERPRISES,INC.

Collaboration with X-MEN
Wolverine Snikt ! Vol.3
Cover Art
2003
©MARVEL ENTERPRISES,INC.

Collaboration with X-MEN
Wolverine Sniki ! Vol.4
Cover Art
2003
©MARVEL ENTERPRISES,INC.

Collaboration with X MEN
Wolverine Snikt ! Vol.5
Cover Art
2003
©MARVEL ENTERPRISES,INC.



Co.laboration with X MEN
Wolver.ne Sn.k! !
Practice drawing

Collaboration with HELLBOY
KARI KROLNEN
2002
Drawing drawn for the movie

Collaborat on with HELLBOY
KARL KROLNLN
2002
Drawing drawn for the movie

Collaboration with MATRIX
Neo and Trinity
1999
Drawn for a movie magazine.

Co-production with EVANGELION
SHOGAKUKI
1999
Competitive production of Western comic artists.

Collaboration解説

X-MEN

以前、フランスのアングレームでコミック関係のイベントがあったとき、講談社の漫画家としてコンベンションに参加した。そこで仲良くなったアメリカ人の編集者が、後にマーヴェル・コミックに入社し、一緒にペーパーバックの仕事をしないかと誘ってくれた。マーヴェルのキャラなら何でも良いといっ話なので、昔から好きだった『X-MEN』のウルヴァリンを描かせてもらっことにした。契約は　冊22ページで全5巻。カバーに使うイラスト以外は、マーヴェルのカラーリストに仕上げてもらったが、色彩感覚なんかも日本とは微妙に違っていて大いに勉強になった。ストーリーも含め制約は何もなかったが、唯一、ウルヴァリンが葉巻を吸うシーンだけは止めてほしいと言われた。ペーパーバックは子供の読者も多いし、喫煙をタブー視する今のアメリカでは犯罪的な行為のようだ。

HELLBOY

映画『ブレイド2』のプロモーションで来日したデル・トロ監督と対談中に、「今つくっている『ヘルボーイ』の映画に、ビジュアルスタッフとして参加しないか」と迫られた。どうやら、目的は最初からそっちだったようだ。確かに魅力的な話ではあるが、聞けばアメリカに6週間以上滞在しなければならないという。『BLAME！』の連載を抱えているのに、そんな長期の海外遠征は無理だと断ったら、『ヘルボーイ』に出てくるキャラを使ったデザインを1枚だけ描いてほしいと頼まれた。それでKARL KROENENの画を描いて送ったのだが、後で銀行口座に思わぬ大金が振り込まれて驚いた。ただし、このイラストが役に立ったかどっかは、残念ながら2004年春の映画公開時までわからない。

EVANGELION

角川書店の『少年エ　ス』で『新世紀エヴァンゲリオン』の連載が人気だった頃、その総集編にキャラをイメージしたイラストを描くという依頼を受けた。しかも、他に4人の漫画家が同じテーマの画を提供するという。描くキャラがダブらないか、ちょっと悩んだ。結局、顔面の装甲が外れて化け物のようになった初号機のアクリル画にした。

MATRIX

映画雑誌の『映画秘宝』から頼まれた『マトリックス』特集号のイラストは、主役のキアヌ・リーブスが人間そのままの外見で描きにくかった。特に似せようとしたつもりもないが、有名俳優を普通に描くのなら、別に自分がやらなくてもいいのではないかと思った。唯一の収穫は、似顔絵が苦手なことが身にしみてわかったことだ。

Blame!

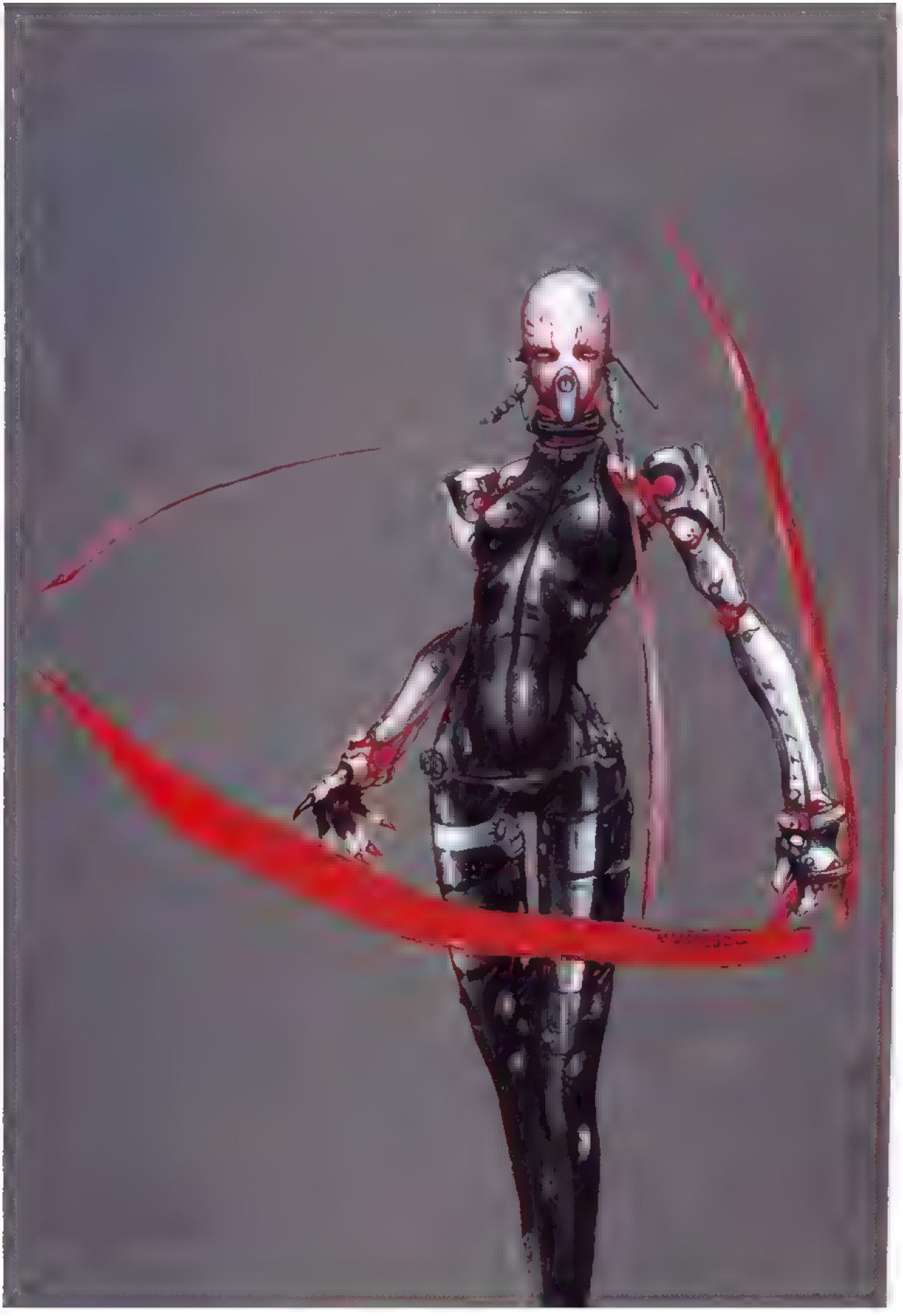
Work of BLAME !
The comic book Vol.7 Limited edition
2001
Electronic Calendar included in CD ROM.

Work of BLAME !
The comic book Vol.1
1998
A special telephone card.

Work of BLAME !
The comic book Vol.1
1998
Inside illustration.

Work of BLAME !
The comic book Vol.1
1998
Cover illustration.

Work of BLAME !
The comic book Vol I
1998
Cover illustration



Work of BLAME !
The comic book Vol.2
1998
Cover illustration.

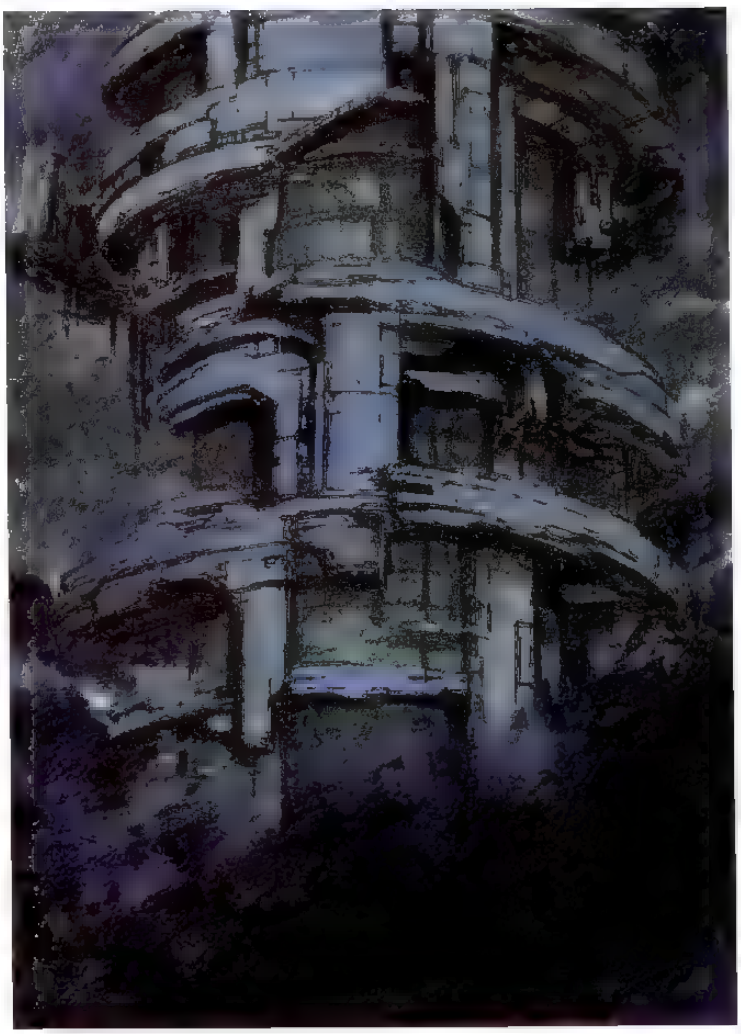
Work of BLAME !
The comic book Vol.2
1998
Cover Illustration.

Work of BLAME!
[illegible]
1998
COVER ILLUSTRATION

Work of BEAMER
The Comic Book Vol.5
1993
Cover illustration

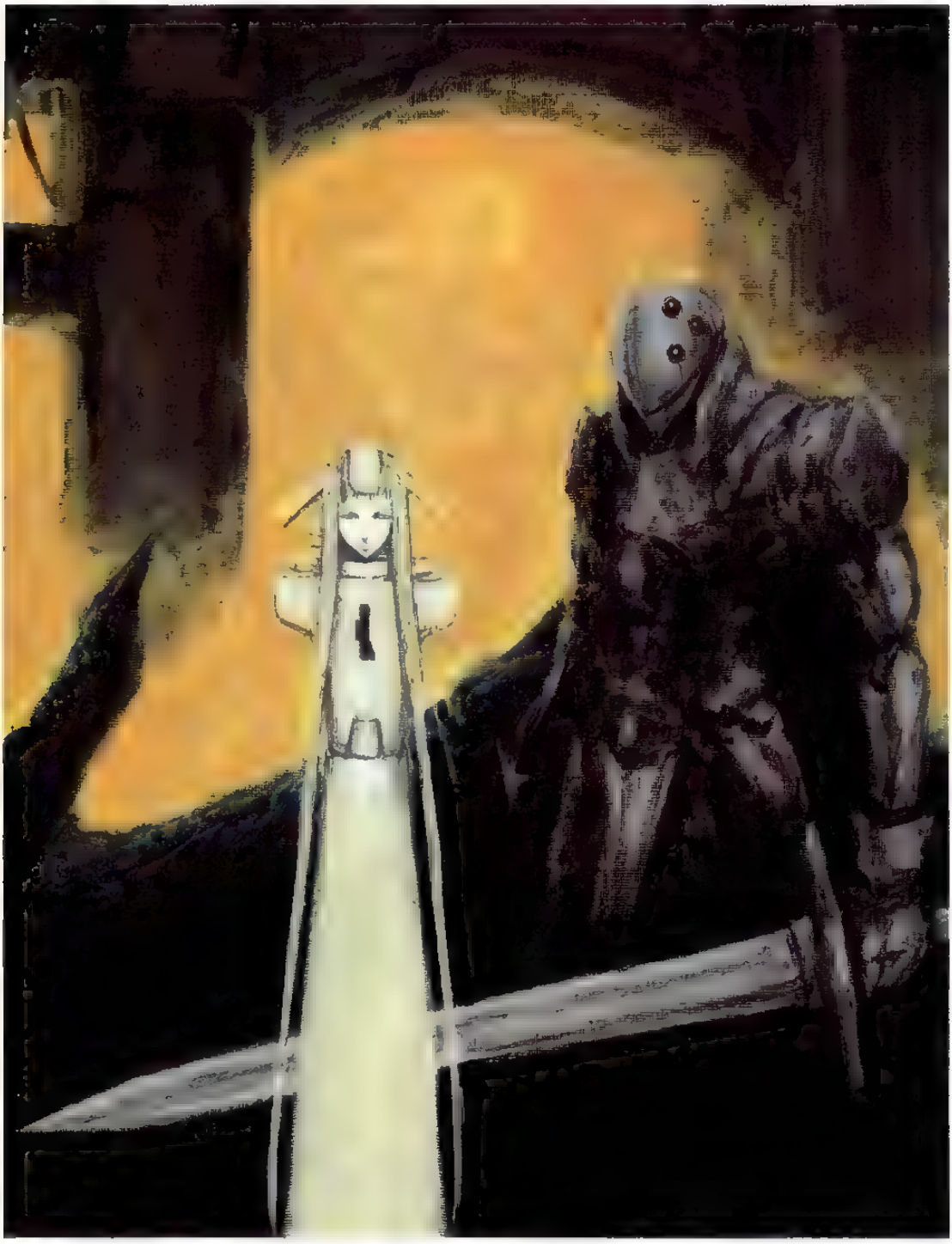
Work of BLAME !
The comic book Vol.4
2000
Cover illustration.

Work of BLAME !
The comic book Vo..4
2000
Cover illustration.



Work of BLAME !
AFTERNOON
1999
Cover page for the magazine AFTERNOON.

Work of BI AME '
The comic book Vol 5
2000
Cover Illustration

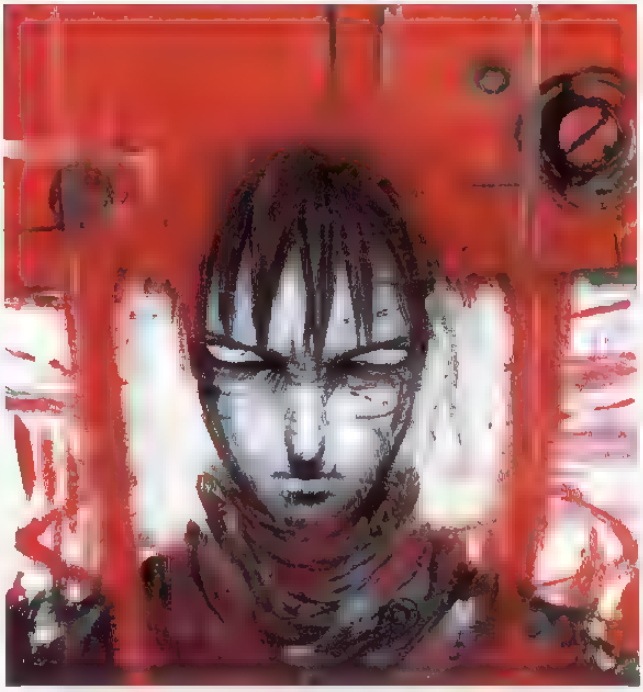


Work of BLAME!
The Comic book Vol.5
2000
Cover illustration.

W[illegible]
Pr[illegible]c Book Vault
2001
Cover illustration

Work of BLAME
The comic book Vol.6
2001
Cover illustration

Practice drawing



Work of BLAME!
The comic book Vol.6
2001
Unused cover illustration

Practice drawing

Wetworks: BLAMEs!
Dark Horse Comics Book Vol. 7
2000
Cover illustration

W rk [BLAME
[e comic book V v. 1
20
Cover illustration

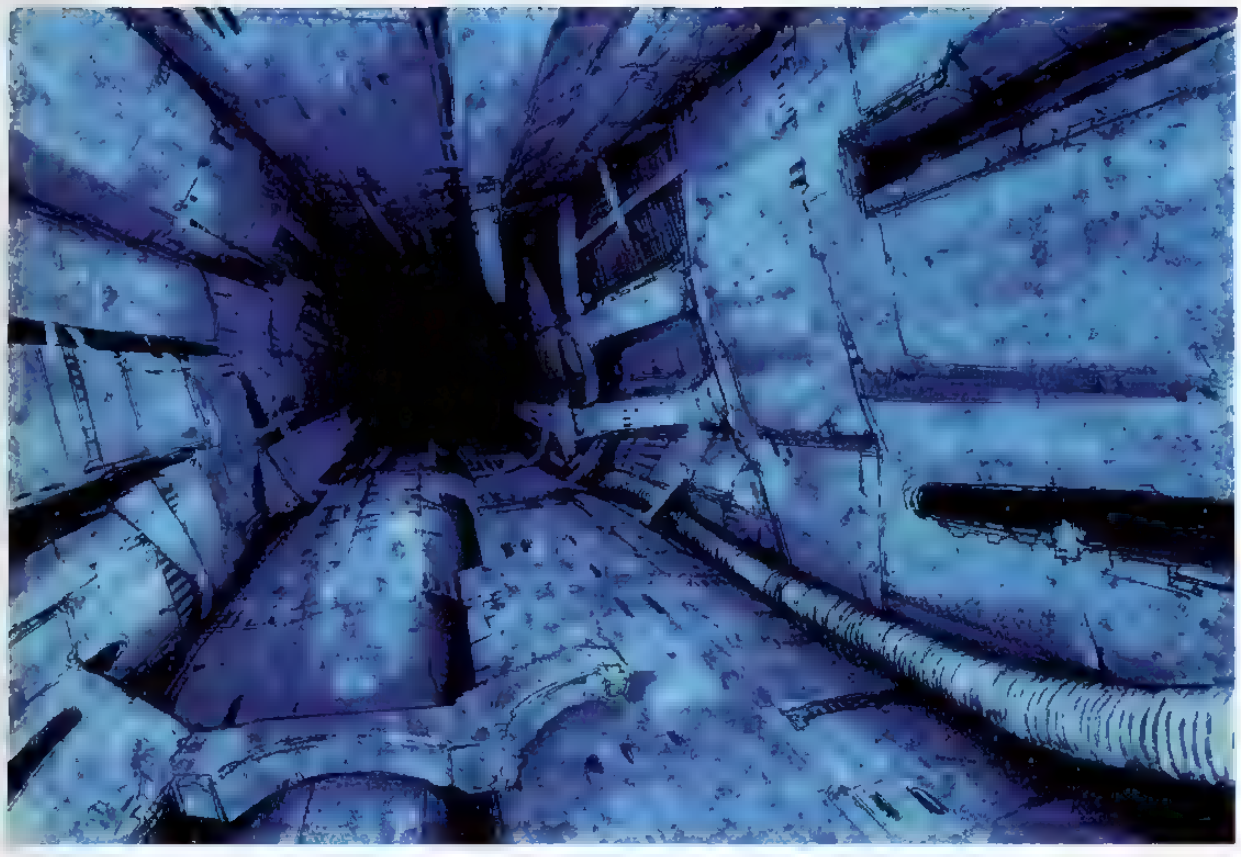
Work of BLAME
The comic book Vol.8
2002
Cover illustration

Work of BLAME !
The comic book Vol.8
2002
Cover Illustration

Work of B. AMEI
The comic books Vol.9
'00?

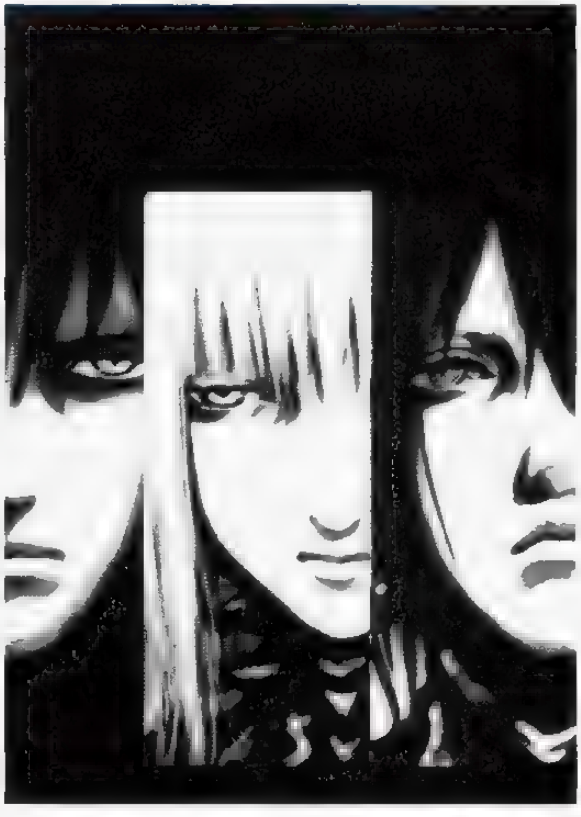
Works of 3 AML
The comic book Vol 9
2002
Cover illustration

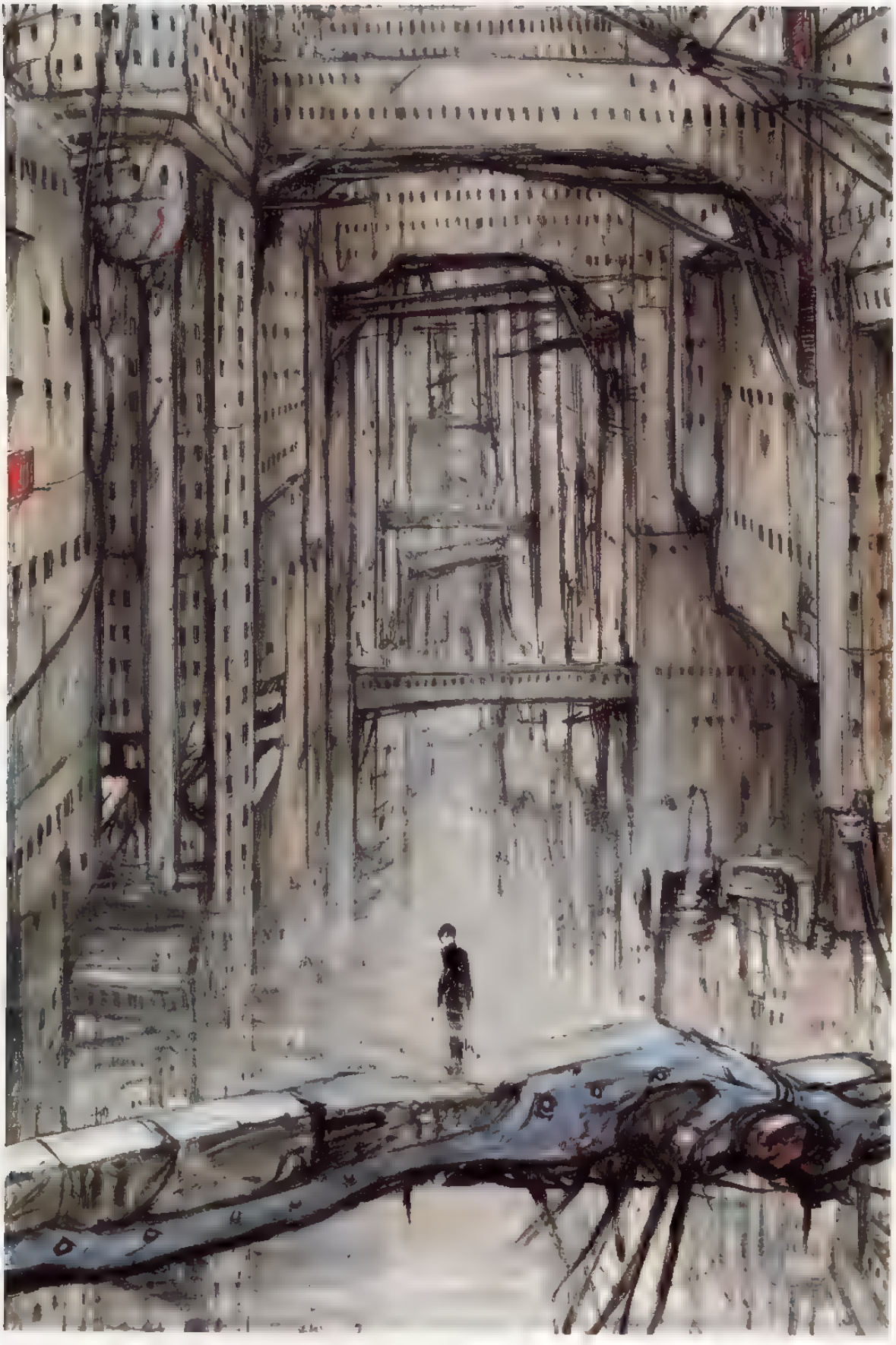
Work of [illegible]
The comedians Vol 10
2003
Cover Illustrator



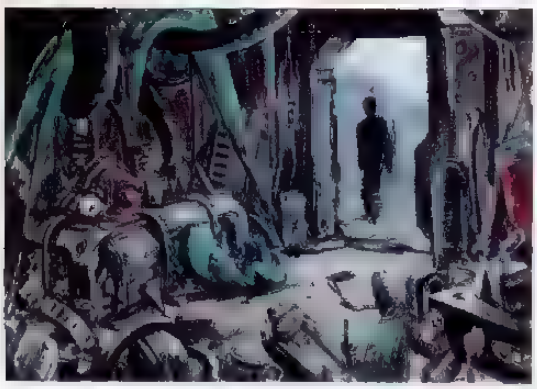
Work of BLAME !
The comic book Vol.10
2003
Cover illustration

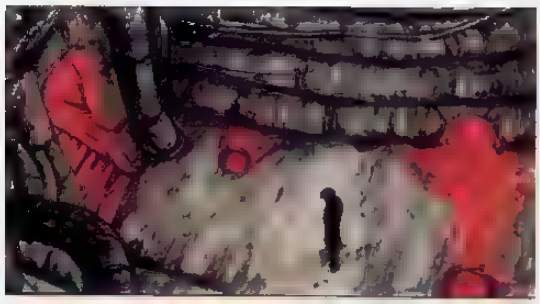
Work of BLAME !
The comic book Vol.10
2003
Title page and index page illustration

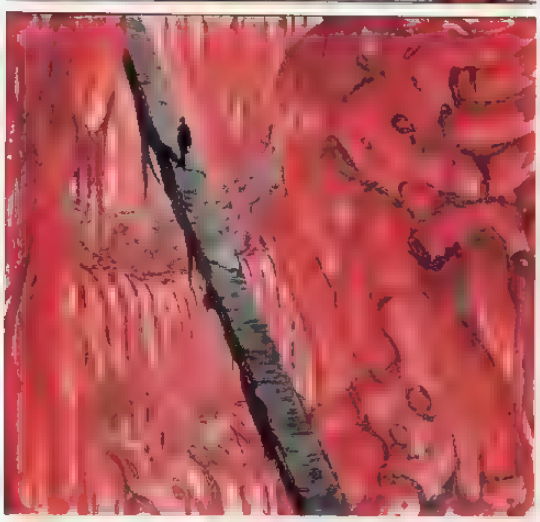


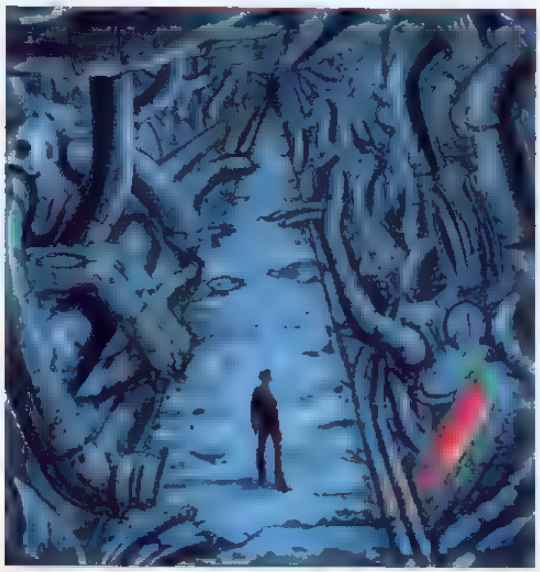


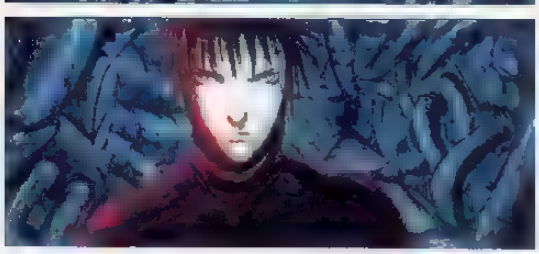
Work of BLAME!
The comic book Vol.2
1998
Inside Color pages.











Work of BLAME!
The [illegible] Book Vol. 2
1998
Inside Color pages

Work of BLAME !
AFTERNOON
1999
Color page for the magazine AFTERNOON

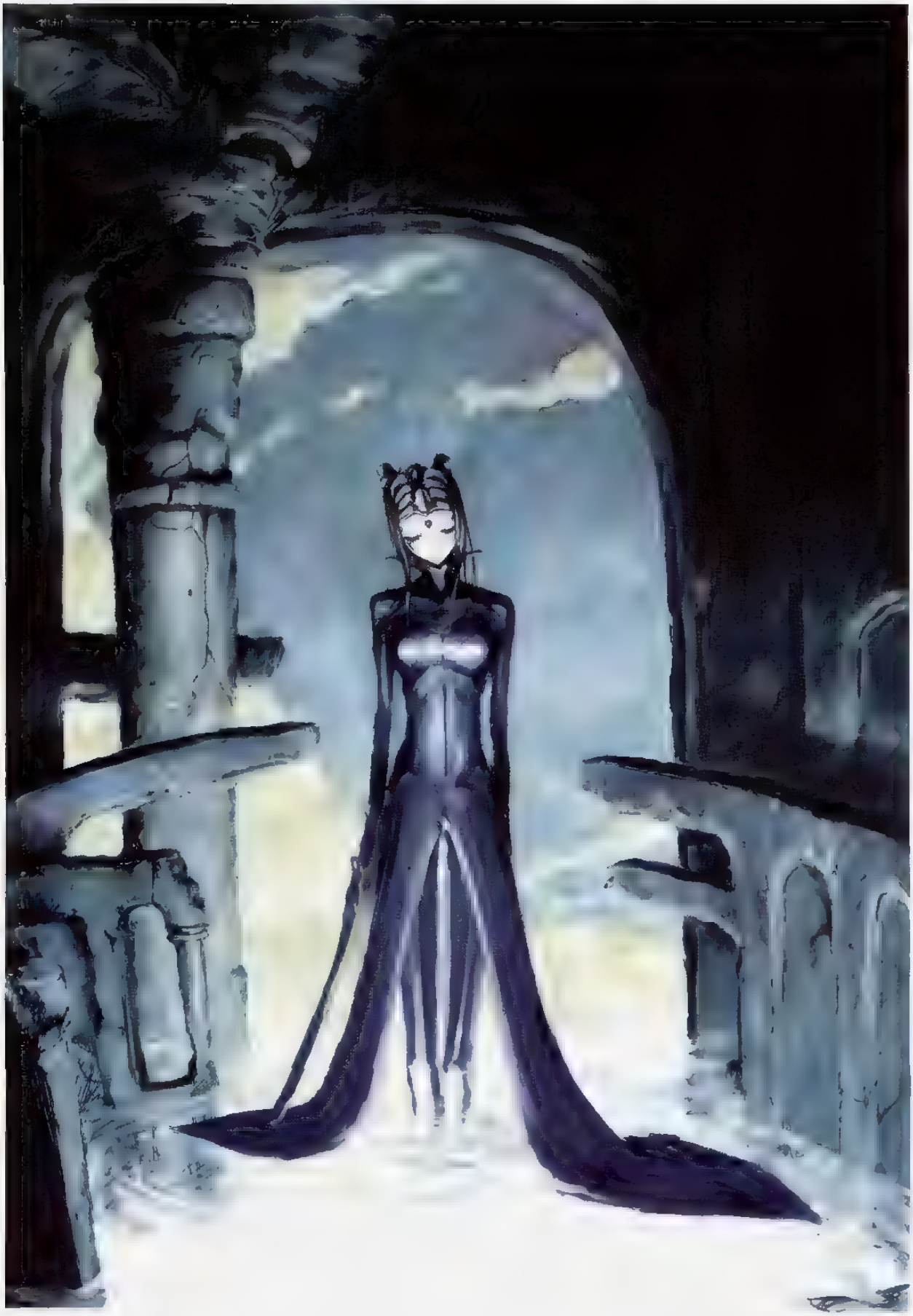
Work of BLAME !
AFTERNOON
1999
Color page for the magazine AFTERNOON

Work of BAMBI
AFTERNOON
2001
Color page for the magazine AFTERNOON

The first practice drawing

The first practice drawing

Work: BLAME!
Tankōbon Book Vol 7 Limited Edition
JAPAN
Limited Calendar included in CD-ROM



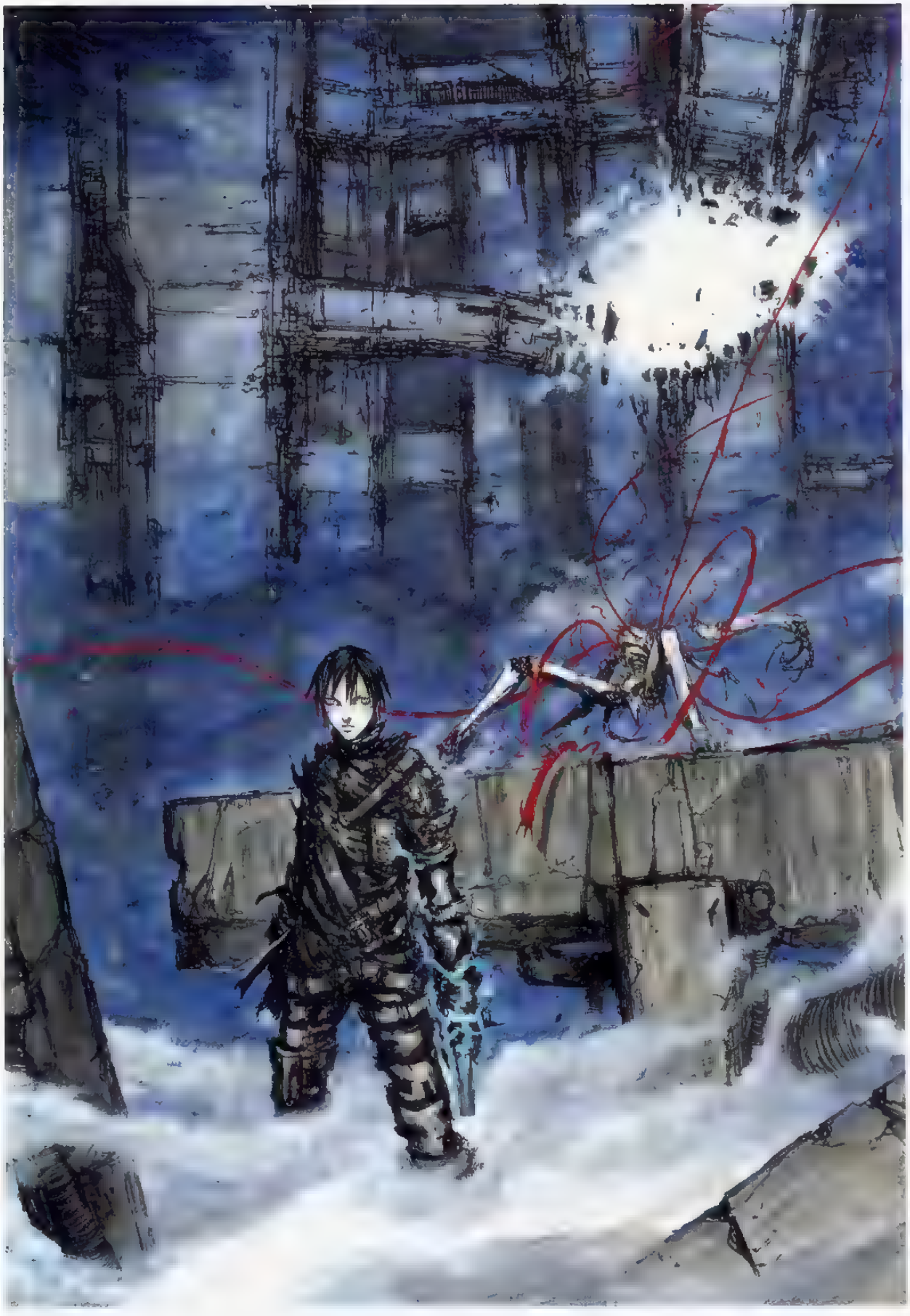
Work of BLAME!
The comic book Vol.7 Limited edition
2001
Electronic calendar included in CD ROM

Work of BLAME !
AFTERNOON
2001
Color page for the magazine AFTERNOON

Works of BLAME!
The comic book Vol.1
2001
Drawing for title page and inside cover.

Works of BLAME!
The comic book Vol.8
2002
Drawing versus de cover

Work of BLAME !
AFTERNOON
1997
Illustration for a telephon card present for reader.



Work of BLAME !
AFTERNOON
1999
Color Page for the magazine AFTERNOON

Work of BLAME !
The comic book Vol. 7 Limited edition
2001
Electronic Calendar included in CD ROM.

Work of BLAME !
2003
Illustration for sign paper

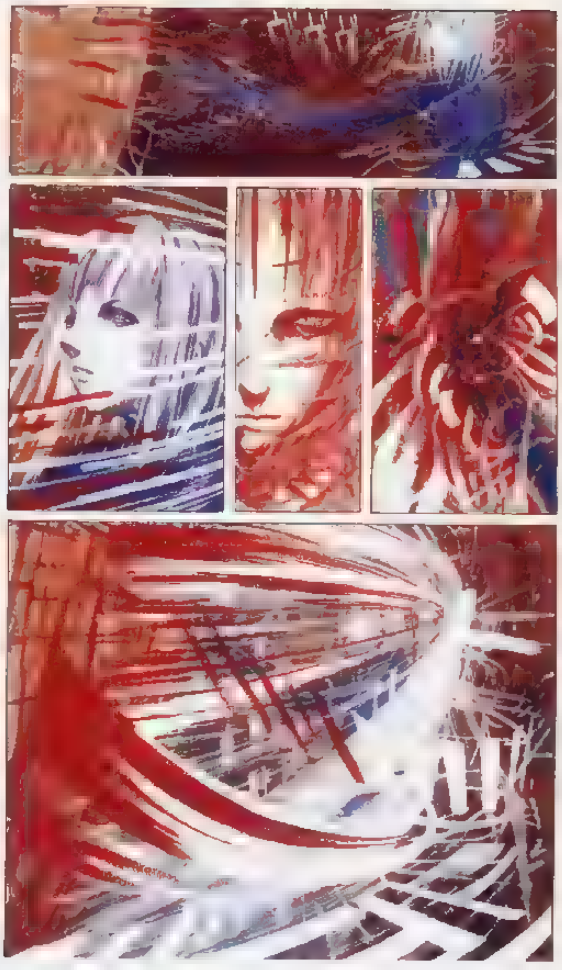
Work of BLAME!
AFTERNOON
1998
Illustration for magazine cover.

Work of BLAME
Tite comic book Vol.13
1998
Inside color page

Work of BLAME !
AFTERNOON
2001
Color page for the magazine AFTERNOON.

Practice drawing.

Work of BLAME !
AFTERNOON
2001
Illustration for magazine cover

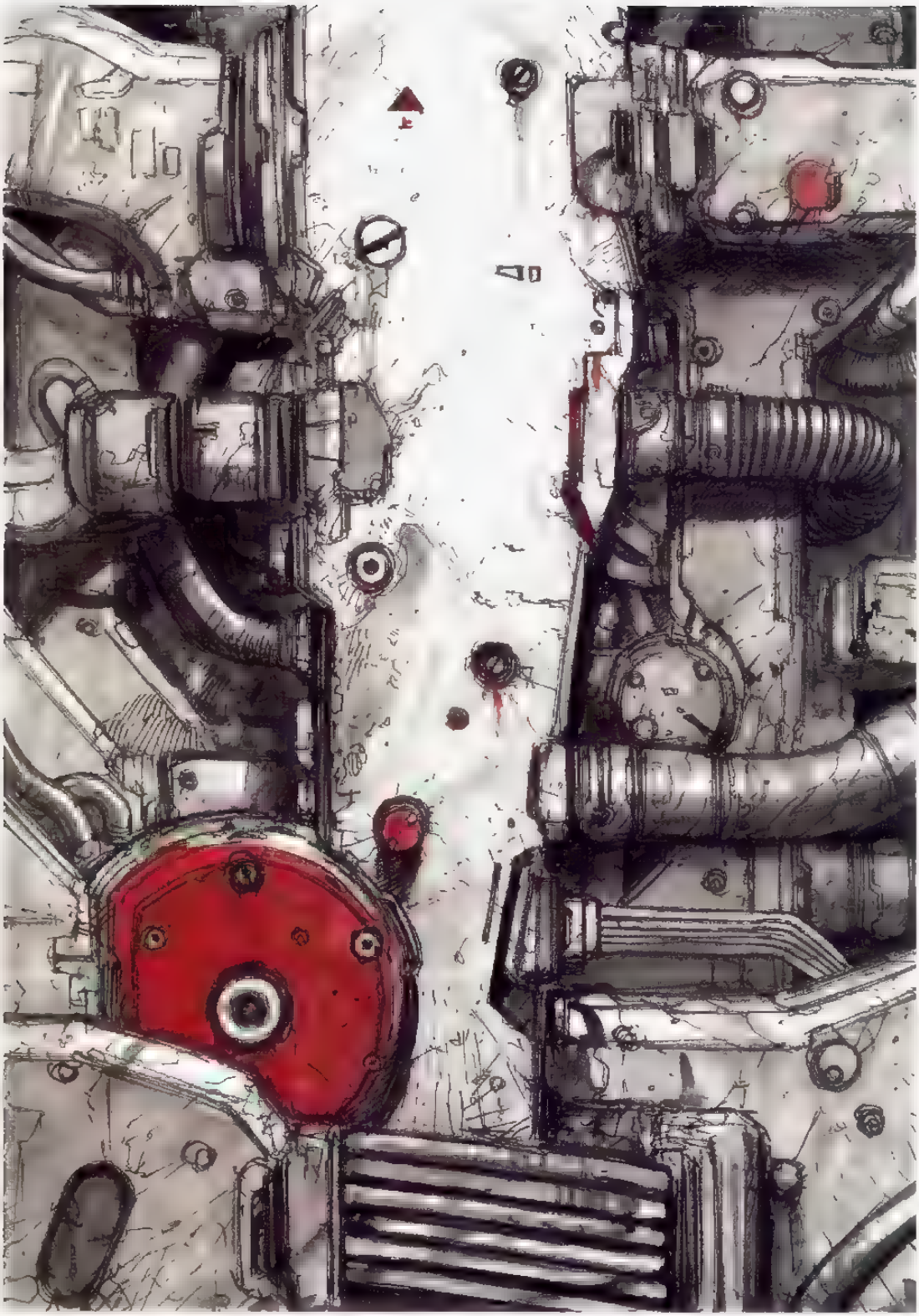


Work of BLAME !
AFTERNOON
, 999
Color page for the magazine AFTERNOON.

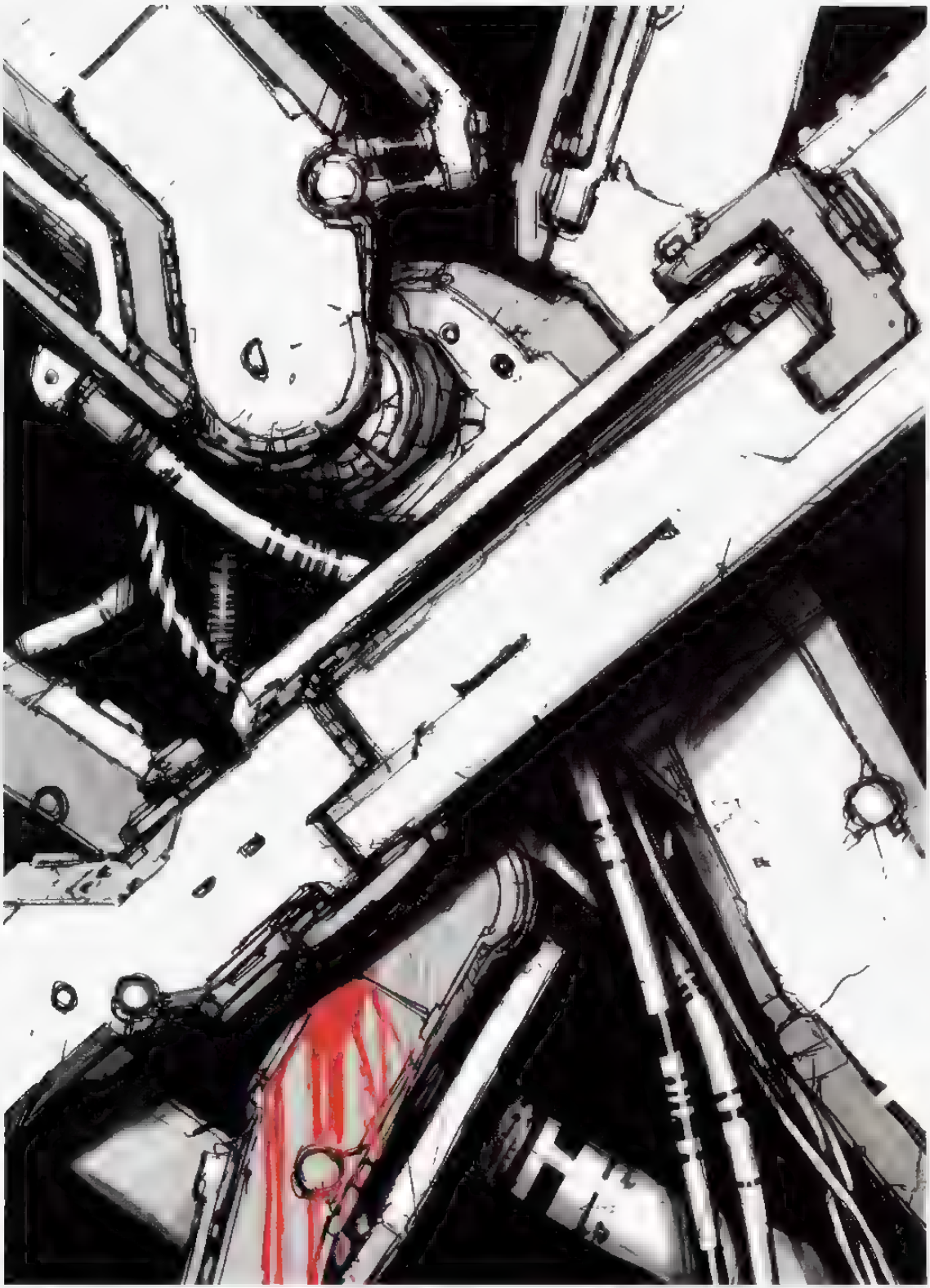
Work of BLAME!
AFTERNOON
1999
Cover page for the magazine AFTERNOON

Work of BLAME !
The comic book Vol.7 Limited edition
2001
Electronic Calendar included in CD ROM.

Work of BLAME !
AFTERNOON
2000
Color page for the magazine AFTERNOON.



Work of BLAME !
The comic book Vol.6
2001
Title page.



Works of BLAME!
The comic book vol. 8
2009
Title page

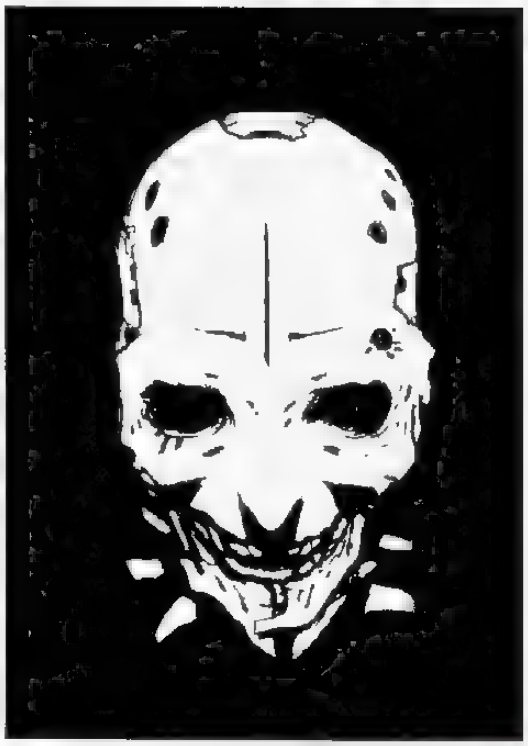
Work of BLAME!
DVD
2003
Drawing for DVD jackets

Track : Drawing

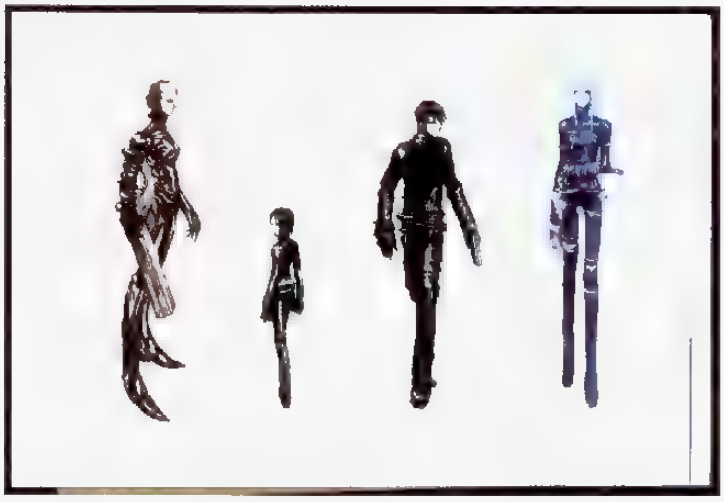
Work of BLAME !
Calendar
2000
Illustration for the corer.

Work of BLAME !
2001
Unpublished

Work of BLAME !
The comic book Vol.7 Limited edition
2001
Electronic Calendar included in CD ROM



Work of BLAME!
?.003
Drawing for T-Shirts

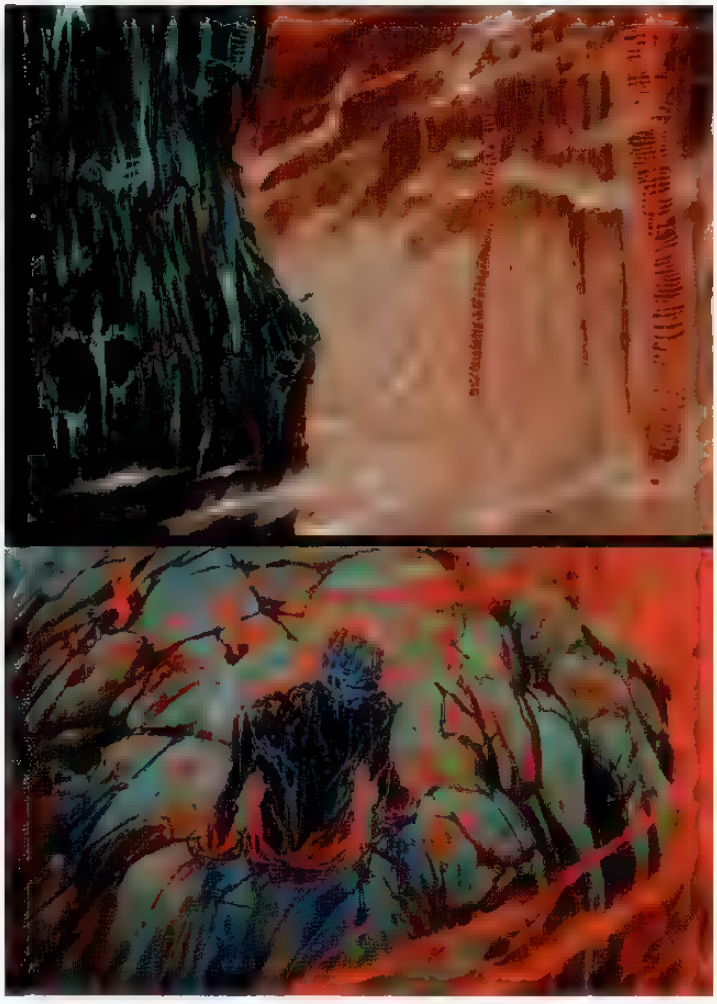


Work of BLAME!
TL comi[illegible]ook vol.3
1999
Character profi[illegible]

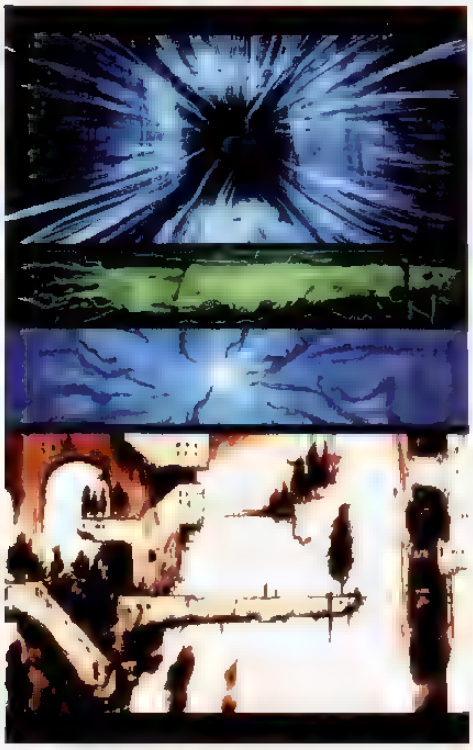
Work of BLAME !
The comic book Vol.1
1998
Inside color page.

Work of BLAME !
The comic book Vol.1
1998
Unpublished

Work of BLAME!
AFTERNOON
2000
Illustration for magazine cover



Work of BLAME !
AFTERNOON
2002
Inside color page



Work of BLAME !
AFTERNOON
2002
Inside color page.

Work of BLAME !
AFTERNOON
2002
Inside color page.

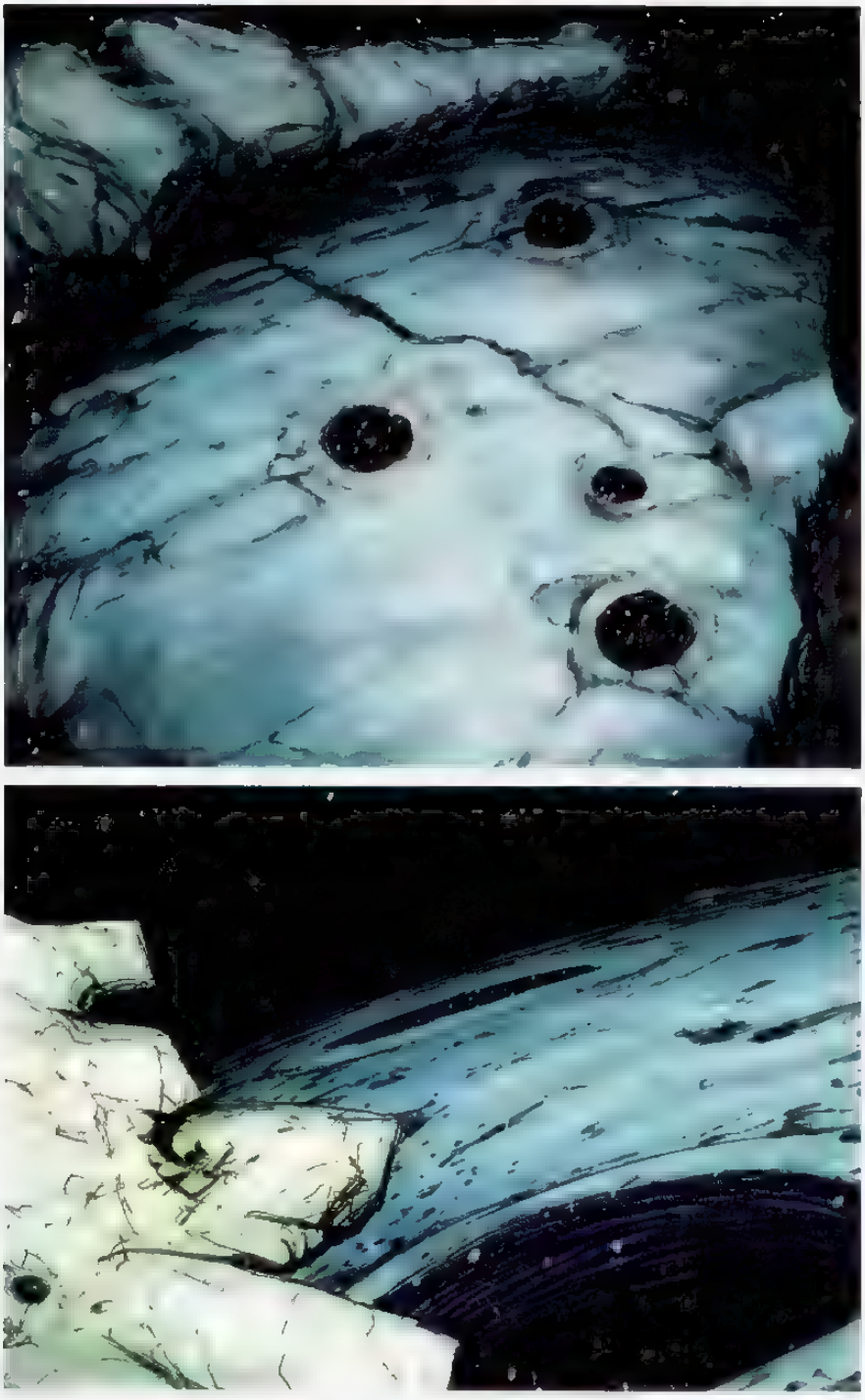
Work of BLAME !
AFTERNOON
2002
Inside color page.

Practice drawing.

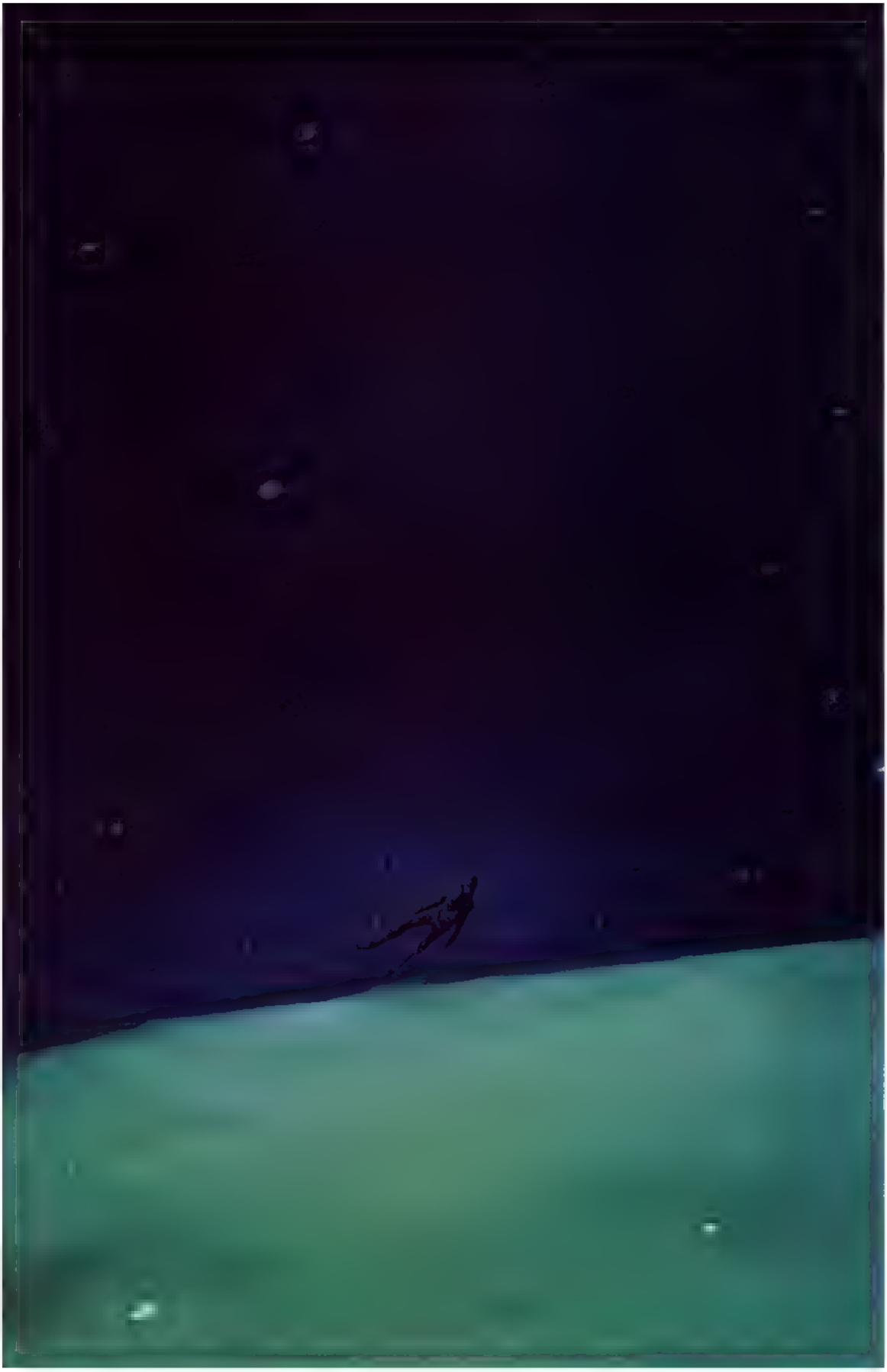
Work of art AM
AETERNOON
2002
Tuesday

Work of GLAMP
AFTERNOON
1996
inside cover page

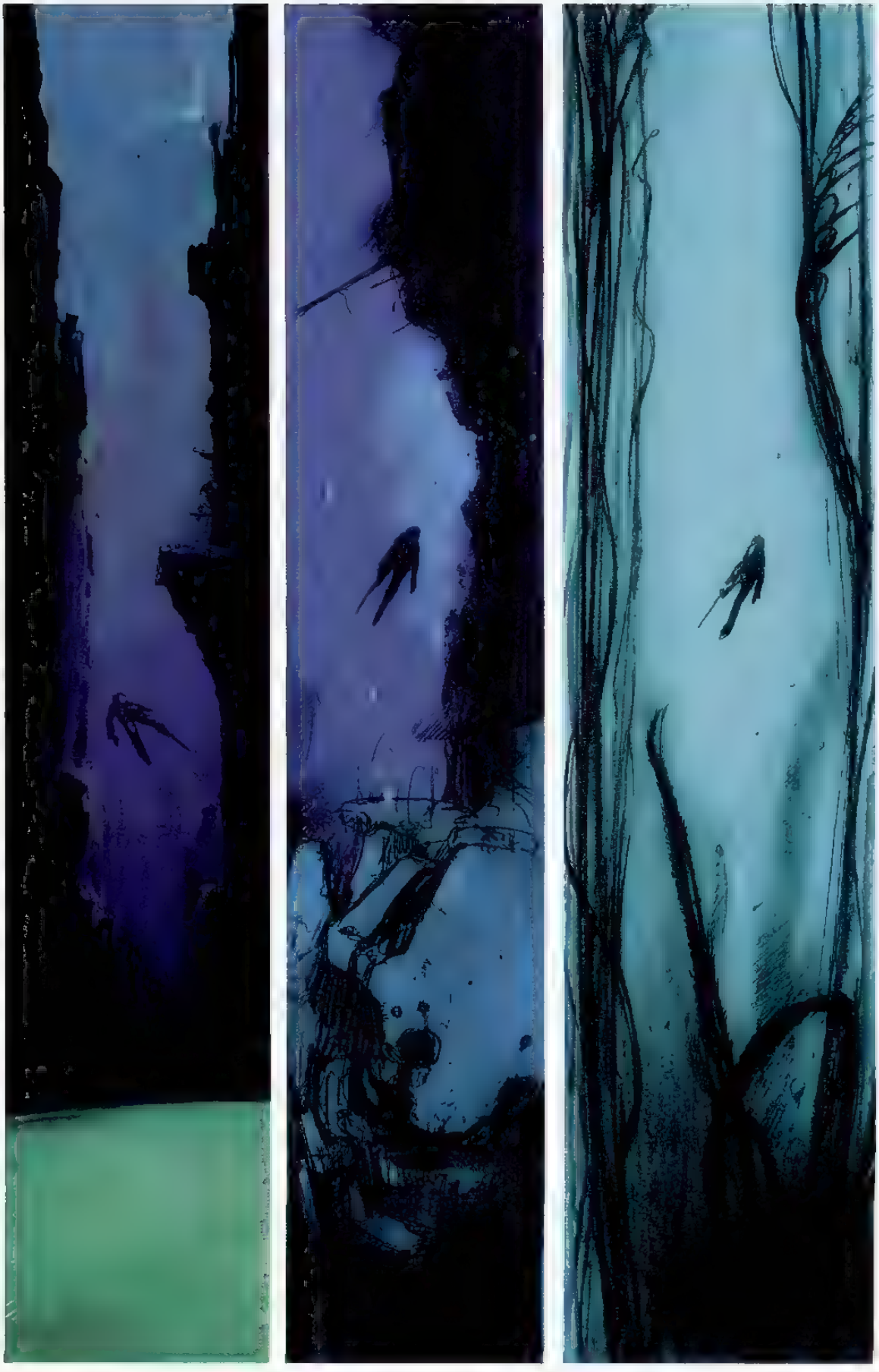
W. IN [BLANK]
A[illegible]ERSON
2006
Ink & Color Wash



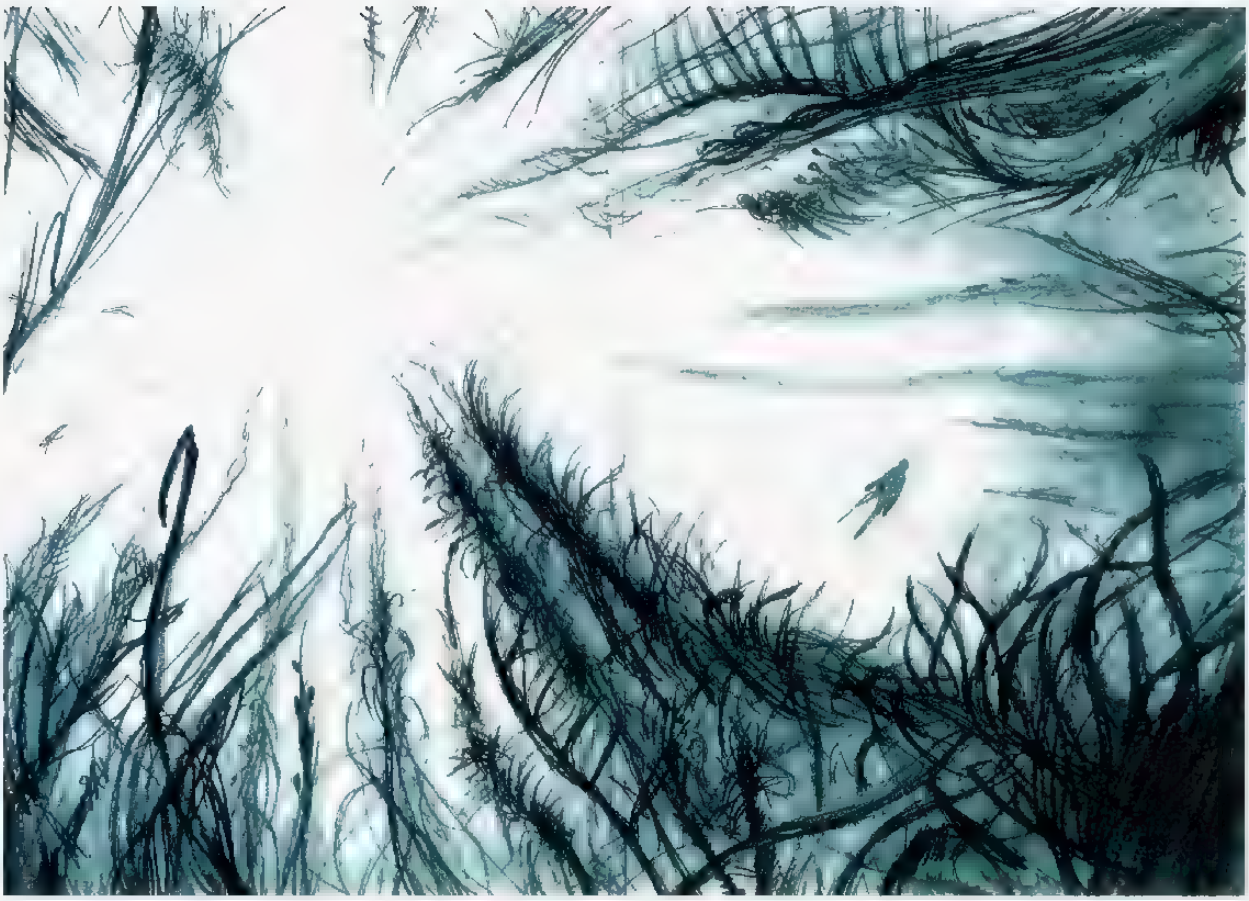
Work of BLAME!
AFTERNOON
2003
From the last chapter.



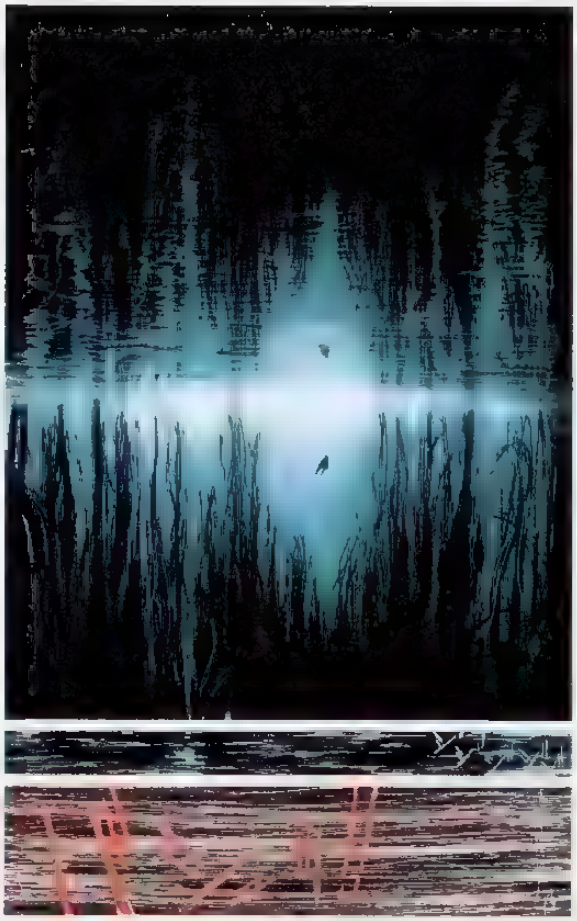
Work of BLAME
AFTERNOON
2003
From the last chapter



Work of BEAMER
AFTERNOON
2003
From the last chapter

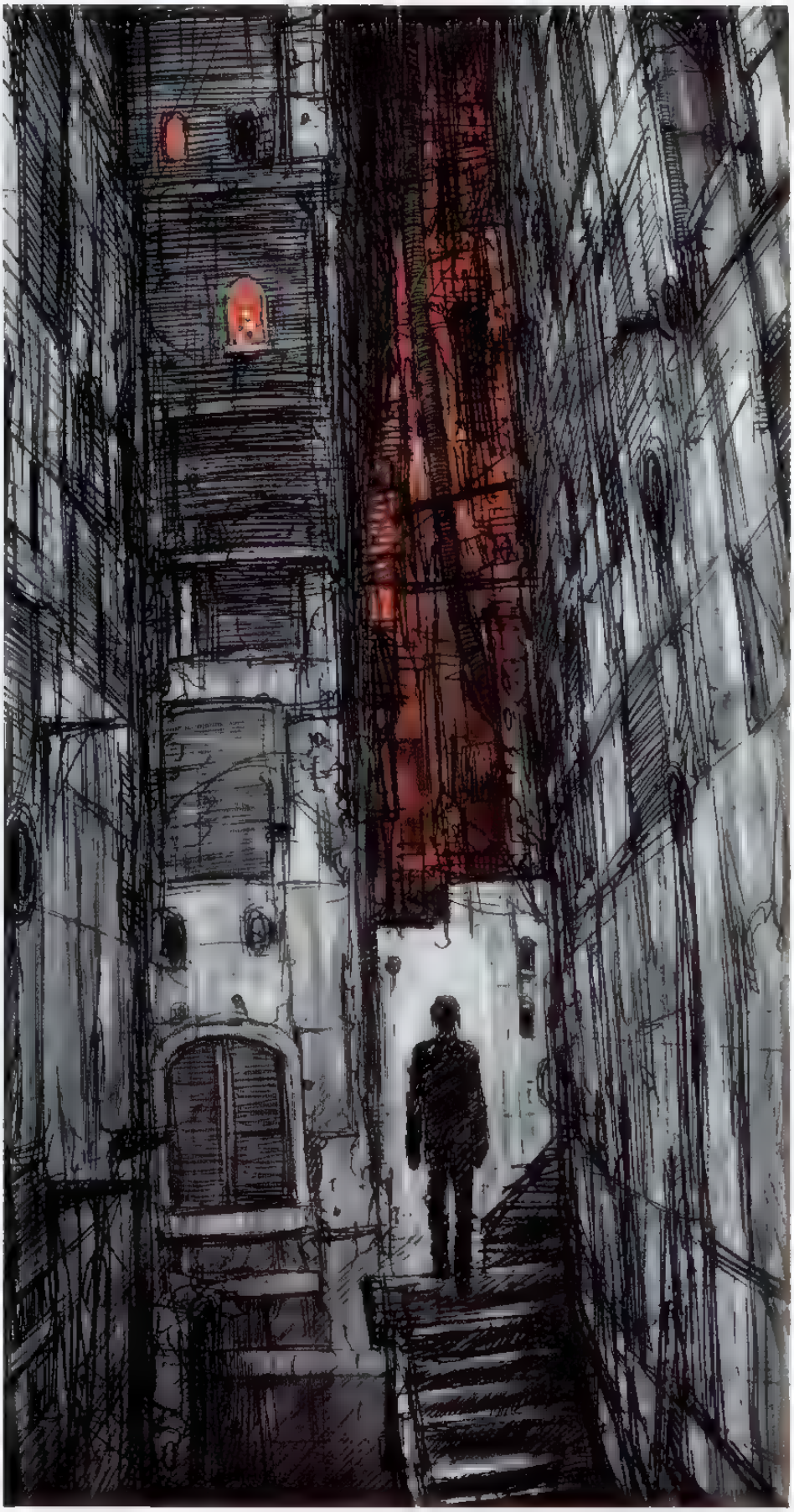


Work of BLAME !
AFTERNOON
2003
From the last chapter



Work of BLAME !
ALTERNOON
2003
From the last chapter

Work of BEAMP
ALEX RNOON
2003
From the last chapter



Work of BLAME !
The comic book Vol. 7 Limite Edition
2001
Electronic Calendar included in CD ROM

BLAME!」設定　連載時における、著者と編集担当者による『BLAME!』についてのSF上の設定と検討内容を、ほぼ原文のまま収録しました。【ＢＬＡＭＥ！】果てしなく巨大な階層都市の中を、探索者・霧亥が何千フロアも放浪する。求める物は「感染前」の「ネット端末遺伝子」。手にするのは無敵の銃「重力子放射線射出装置」。　【霧亥？・第０項】かなり長い年月、この世界の中を「ネット端末遺伝子」を求めさすらう男。極度に丈夫で戦闘能力は高い。身体にデバイス・インプット用のコネクタがある事から一種のサイボーグであるのは確実。上位セーフガードのサナカンによって「修復」されてからは、視覚の中に映る文字を解読出来るようになり、そこから様々な情報を入手している。　【ネット端末遺伝子？・第０仮説】霧亥の探している物。かなり昔に「感染」されて変異している。それが見つかれば「ネットスフィア」と接続出来る。統治局の代理構成体の言葉によれば、それによって、世界のカオス状態を変えられる。東亜重工内にいた、セウの遺伝子には、それがあった、と信じられている。　【重力子放射線射出装置・第０仮説】霧亥の持つ銃。直撃すれば耐えられる物のない無敵の武器。固体の弾丸ではなく、エネルギーか場のような物が射出されている。威力の調節が出来、また、連射も出来る。長い事、霧亥の持つ物が唯一と思われていたが、上位セーフガードの一部もこれを使用する事が後に明らかになった。　【珪素生物】自ら、サイボーグ化を推し進め、強化した体を追求した犯罪者集団が、ついに種族化した。世界のカオス状態を維持するために、ネット端末遺伝子の汚染を広げる勢力。「珪素生物」と名乗っている。男女の別があり、胎児から育つ。彼らは、ＡＩによる「論理矛盾」の危機を避ける。知能や記憶をデータとして入れると、役に立たない物しかできない。時には狂ってしまう。やはり知育が必要なのだ。で、機械化した子供を育てることになる。霧亥とは敵対関係にある。セーフガードとも敵対し、独自の超強力な武力も持つ。　【生電社】廃棄階層と呼ばれる、統治局（セーフガードも含む）も珪素生物も無視している階層世界の都市・塊都の科学者集団。事実上、都市を統治し、住民を支配していた。シボはそこで「主任科学者」をしていたが、社主・頭取と対立。閉じ込められていたところを、霧亥の助力で脱出、権力掌握に成功し、霧亥の探索に協力する。　【超構造体・1】階層世界全体を、幾つかに区切っている超堅牢な壁のような存在。霧亥の重力子放射線射出装置以外では貫通不可能だった障壁。セーフガードの活動とも関係があり、近づくほどセーフガードは活性化する傾向がある。内部には、階層世界の環境を維持する「システム」が用意されている。「建設者」によって創造される。　【セーフガード・１】正規の端末遺伝子を持たない人間が、ネットスフィアに接続しようとすると自動的に発動する存在。ネットスフィアの支配レベル・統治局でも、その機能に干渉したり、停止させたりできない。あえて例えれば、ウイルス・チェッカーのような物か？　【世界・１】一個の超巨大なビルとも、全ての建物が連結された果てしなく巨大な都市ともいえる場所。統治局の支配レベルによれば、「無作為に成長している」。その果てしない成長が、世界を混乱させている。停止させるには端末遺伝子を見つけなければならない。　【統治局】端末遺伝子でアクセスできる「ネットスフィア」の支配レベル。この世界全体のＯＳのようなもの？　とはいっても、ネットスフィア以外のネットワーク空間ー「BLAME！」世界全部？　にアクセスは出来ているようだが、どうも管理はしていない（出来ない）ようなので、あくまで「ネットスフィア」のＯＳなのかもしれない。すると、世界のＯＳは、その基盤別にある事になる。それが「システム」と呼ばれる物なのだろうか？　下層階層では、セーフガードや、無意味に都市を再構築する「建設者」と同一視されている。霧亥達の探索に世界再建の希望を見いだし、協力しようとしている？　【建設者】建物を造り変える存在。一種の機械で、個性（意識）は（普通は）ない。その動きが活発な場所は「成長区域」と呼ばれる。都市を無作為に拡大させている。その主要構造体にネットスフィアのハードウェアが内蔵されている。世界を混乱に導く主な原因と、「統治局」は言っている。　【世界・２／ネットワーク】「BLAME!」世界は、電子ネットワークが常時、完璧に配備網羅された世界である。流行りの言葉で言えば、完全ユビキタス・ワールドといえる。しかも、このネットワーク上で稼働しているコンピューターの性能は、近似的には処理速度・無限大、記憶容量・無限大と考えられる。従って理論的には「全知・全能」なのだが、実際には「無限大に限りなく近いが、無限大ではなく」、また、メモリーに残されたデータの大半が「ジャンク情報」なので、能力的には限界のある状態だと思われる。ここでいうジャンク情報とは、何百億か何千億かの人間が、それぞれ勝手に経験した大量の「記憶」「記録」である。それがただ単に蓄えられていて、ネットワークの巨大な「負荷」と化している。　【世界・３／形状とサイズ】この世界は、ほぼ、太陽系全てに及び、すでに少なくとも木星軌道面までは階層都市化されている。材料は太陽系の惑星のほぼ全て。これは、いわゆる「ダイソン・スフィア（球）」を彷彿とさせる状況である。1959年に宇宙物理学者のフリーマン・ダイソン博士が提唱したダイソン・スフィア理論は、太陽のような恒星の周囲を球形の殻で覆ってしまえば、従来は宇宙に放出されて消滅していたエネルギーを地球のため有効に活用できるという考え方だ。ただし、後述するように、『BLAME!』世界の根源的な成立要因は「ダークマター」の工学処理が可能になった事に起因する可能性が高いので、多分、世界は球状にはなっていないように思われる。層を成した厚いドーナツ状なのではないだろうか？　【世界・４／動力】ダイソン球の場合と同様に、基本的には、太陽そのものを「炉」にした、核融合発電も利用しているものと思う。それだけでも事実上、無限のエネルギーを数十億年は得られるはず。ただ、階層化した世界に動力を伝達する事情を考えると、実際に使用されるエネルギーの供給のほとんどは、後述する「重力炉」に依存していると思われる。　【世界・５／環境】この世界は「無菌」状態である。生物的なウイルスはいない。空中に常にいるナノ・マシンが、生物に有害な細菌を、発生と同時に瞬時に消滅させてしまう。理由は、当初の「統治局」への人間側の指示として、そうプログラムされたから、と、システムエラーを防ぐため。現在の地球表面より遥かに巨大な体積の居住空間を造って、その全てが最初から「無菌」なのだ。従って、人間が怪我をしても、再生能力が強化されていれば大丈夫。また、痛みのショックは神経系の機能強化（補正）で即座に消せる。その場で手術してもＯＫ。　【霧亥？・第１項】人間だが、かなり高度にサイボーグ化されている。ほとんど確実に、不老不死。すでに1000年以上は生きている可能性が高い。が、その自覚というか「記憶」が、多分、ない。相当な過去、まだ、もしかしたらネットスフィアが完全に機能している時代に、警察官的な仕事をしていたのかもしれない。とにかく、後に「種族」化して「珪素生物」となる「人間が生物的な体を捨てた」犯罪者達や、ネットワークを介在して、複数の「体」を使用する者達から、ひどく恨みを買うほどに対立していたようだ。　【ネット端末遺伝子？・第1仮説】いつの事かは不明だが、ネットスフィア成立前後頃、そして、セーフガード成立前後には、大量の多種多様な、ネット犯罪者がいたと推定される。情報のやり取りと経済活動の大半がネット上で処理されるようになると、犯罪の大半も、またネット上で展開されると思われるからだ。まして、ある段階でネット上に「人格／個性／人間の全情報」がアップロード／ダウンロードできる可能性が生じる事態になったら、勇気のある？　犯罪者がそれを実行してしまう可能性は高い。その時は、止むを得ず、取り締まる側も対抗するかもしれない。そうすると犯罪者と取り締まる側双方が、あらゆる種類の捜索・防御・攻撃活動をネット上で行うので、対犯罪者（捜査官？）側の身の安全を図るためには「登録」が必要になっていくのは必然であろう。そういった時の「登録」が、後にセーフガードにも引き継がれたのだろうか……？　次に「ネット端末遺伝子」が、これに加わったのか？　つまり、いつしか状況は一般人も「ネット（ネットスフィア）」を使い、「基底現実」だけではなく、ネットに住むという時期を迎えたのだろう。ネットスフィアに「いる」状態になれば、ほぼ時間と関係なく他の人と会える。こんな便利な（まさに転送器）機能を、経済活動が見逃しておくとは考えられない。「軍事」の方が先かな？　とも思うのだが、考えてみると「敵」のネットをハッキングしっぱなしにしなければならず、非常に困難。もし、双方がネット上で結ばれている、とかいうのなら、すでに「軍事」対立は不可能だと思う。この時代、すでに「政府」はあっても「国境」は意味がない、のではないかな？　そんな状況、つまり犯罪者と捜査官というような「特殊」な人以外の「ネット移動／滞在」が活発になる状況においては、いよいよ「登録」が、すなわち安全を図る選別法が必要になるだろう。この時に、必然的に「ネット端末遺伝子」の概念が出来たのだと思う。　【個性について・第１項】ところで、人間をまるごと情報化する場合は、なにをもって情報の境界と定めるのだろうか？　一番、簡単な仮説は、生物なのだから、やはり「遺伝子」か？　ネット上の情報は、多分、パケット化されるので、遺伝子を「キー」化するのは、ある程度、合理的に思える。人間の細胞には、その一片にまで特定の遺伝子が備わっているので、やり方さえあれば、これをトレース出来るだろう。遺伝子の配列は、厳密に個人個人違うので、これをもって、ネット上の「個性」とする事も出来るだろう。特定の遺伝子をセットしておいて、それで選定出来たものは全部、一塊の「人間」の情報とするのだ。　ところで、ネットに繋げられているＰＣの能力が仮に無限大だとすると、情報は無限時間、正確に維持できる事になるが、その能力が限定的だと、一種のスワップが起きて、情報の維持時間は限定されてしまう。また、いずれにしてもノランク定数以下の事象では情報の維持は完全に出来ない。また、絶対に発生する（いわゆる）量子化ノイズのために、瞬間時以上の時間経過では、複雑な情報は自然に壊れてしまう。つまり、受容体があって、なおかつ瞬間的になら、ネット上の「体の全移動」ないし「個性の移し替え」の可能性はあるが、どこかに情報として「人間」をまるごと保存しておいて、あとから体に移すのは「不可」なように思える。　【ネットスフィア】実社会と同じか、それ以上に拡大してしまったネット社会。もう、ネットなしでは生活が成り立たない人類は、ネット上に一定の環境を保持しようとしたのだと思う。その時に完璧なＯＳを持った「世界」として、ネットスフィアが成立したのだろう。ネットスフィアは、もしかしたら当初はＡＩを持っていたかもしれない。が、論理矛盾状態を呈する社会を管理するプログラムに「個性」を与えれば、それも必ず狂ってしまう。だから、ある段階で管理のみが完璧に出来る、ＡＩ抜きの機能になる。ネットスフィアは、利用パスとして「端末遺伝子」を採用する。で、セーフガードがネットスフィアの機能とは独立して「取り締まり」を担当する事になる。　【セーフガード・２】まず、人工知能が誕生する。過程は分からないが、とにかく、近い将来、「ＨＡＬ」は出来る。最初の１台じゃないかもしれないが、初期型の名前の一つは「ハル」になるんじゃないかな？　ある段階までは、これをＯＳに利用しようとするだろうが「ＨＡＬ」の失敗を考えても分かる通り、まず不可能。鉄腕アトムみたいなのも生まれると思うが、あまり意味はないと思う。でも、インターフェイスには最適だと思うし、その用法は続く。でも、それだけではもったいない。で、一番効果的な利用法が考え出された。対犯罪者用に使用するのだ。セーフガードの「敵」とは、ネットを悪用する犯罪者。ネット上に巣くう悪人。ネット難民。さらには、体を捨ててしまった「珪素人間？」。狂ったＡＩ？　これに対し、「機動隊」的に機械的に働くのが「駆除系セーフガード、つまり簡単なＡＩを載せた人工体。それ以外に、人間の不合理な行動に対応させた上級ＡＩを載せた上位セーフガードがある。上位セーフガードは「論理矛盾」による機能停止の危機を避けるため、基本的には一定時間以上の長い期間、人間と続けて接しないようにしたのだろう。ただ、「登録」をしている、一部の「潜入捜査官」とは闘争しないようプログラムされていた。　【中性種】生物としての人間を、遺伝的に優性に特化させた人工種。名付けて「中性種」。あるいは、もしかしたら、最初から移植治療用に研究されたのか？　【霧亥／記憶障害？】もしかしたら、事情の一部は、あまりにも長い生存に、脳の記憶プロセスが耐えられなくなったのかもしれない。人間の記憶とは、多分、30～50年ぐらいの生涯を想定しているのではないかと思われる。霧亥の場合、途中で何度か、とんでもない状態になったと思われるが、少なくとも「ネットスフィア崩壊前」は、何か記憶を残す手段を取っていたと思われる。問題は、今はそれが使えないか、ほとんど使えない事だろうか……？　【世界・６／超構造体・２】『BLAME!』世界のネットワークを保持する基幹となっているのが、メガストラクチャーだ。ネットワークを構成するコンピューターの性能が、近似的には処理速度・無限大、記憶容量・無限大と考えたとしても、アプリケーションの処理時間の問題は残る。容量が無限に大きく、処理が無限に速くても、実際には「無限大に限りなく近いが無限大ではない」ので、有限のある時間が処理に必要になる。結果として、遥か遠い一点のデータを、遥か遠くの別の場所でロードしようとすると、「無限」の時間が掛かってしまう。つまり、移動の問題が最終的に残ってしまう。しかし、その状態で、なおかつコンピューターの処理が「無限」と言える訳は？　メガストラクチャー内のチップは、Ｎ次元に折り畳まれた「仮想」コンピューターでハードウェア的には、多分、存在しない。つまり、実体としては単なる（分子レベルか原子レベルのサイズの）記録媒体の塊で、その内部に「空白」のメモリー空間を持つだけなのだ。そこにソフト的に「仮想」されたコンピューターが組み込まれている。ただし、そのままでは処理時間が掛かりすぎて現実的ではない。しかしながら、無限個のチップが「並列処理」する事によって、事実上の無限に近い速度を得ている。問題は物理的なチップの重積の限界だが、これは重力の制御でクリアできているのだろう。　【言語基体】現在のインターネットは、ＯＳとしてＵＮＩＸを基礎にしているが、ネットスフィアにも、もっと遥かに高度な物ではあるが、なんらかの基本システムはあると思われる。それを媒介として、デバイス系生物（統治局の代理構成体・上位セーフガード・珪素生物・ＡＩ）は、それぞれ独自のＯＳを持ち、あるいは管理して「生きて」いる、と思われる。珪素生物とセーフガードの言語基体が、基本で共通しているのは、双方の「進化」の過程がクロスしているためだろう。それは身体的な物にも及ぶが、ＯＳ的な部分では、より顕著なのであろう。仮に考えてみると、最初にセーフガードが「素体」を作り、対抗上、珪素生物がそれを流用して（盗用して？）進化しているのか？　ところで、人間の言語基体だが、これについては当然、デバイス的な処理は出来ない。補助脳についてのみのＯＳになる。たとえば、人間の記憶全部のバックアップなどは出来ない（デバイス系はできるようだ。後述するが、シボも出来ている）。しかし、あくまでも人間の場合は、ある程度、整理された状態の「個人的に閲覧を他者に許した」データを、

補助脳を通じてやりとりすると思われる。つまり、人間の場合は、多分、記憶→(言語基体)→データ→外部デバイス、といった段階を取ると思われる。従って、言語基体の合致が、意思疎通に極めて重要な要素になる。 **【シボの転生・1】** シボは、例の「人工端末遺伝子実験」の時 一度間違いなく死んでいる。その後、頭取の配慮により復活している。人間の転生のプロセスで、個性のデータは、どう処理されるのだろうか？ 一つの考え方として「生電社」ないし「塊都」の人間は、もう人間ではない、というケースが考えられる。クローン化のプロセスを前提として、脳全体をデータ化してしまっていて、身体こそ生物体だが、実体は「珪素生物」なら、簡単に転生は可能だと思われる。ここまで、ハードでなくても、ある程度は事前の準備でクリア出来るのかもしれない。つまり、危険な実験の場合に限り、最初から「替わり」の身体を（重要人物の分だけ）用意しておき、オンラインで繋ぎっぱなしにしておいて、危険になったら切る、という方法が考えられる。この場合、脳の内部は十分時間をかけてスキャンして、分子レベルまで同質にしておくのかもしれない。とはいえ、この場合でも「量子化ノイズ」の弊害だけは避けられないはずなので、どんどんデータは劣化していくのは間違いない。もう一つ、セーフガードとの激闘で、もう一度死んだ時のシボの状態だが、まず上記したように、基本的にシボはデータ化しやすい状態の『人』なので、比較的「楽」に「予備電子界」に入れたのだと考えられる。それとも、直前に建設者を操るために、霧亥とシンクロして言語基体を上書きしたためかもしれないが……。しかし、ここでは完全にデータのみの状態だ。ここでまた問題だが、はたしてネット上のみで存在する知性、というのは可能なのだろうか？ ずっと後に出てくるイコがいるが、あれはＡ．だから状況が異なる。また、とにかく長時間、ただのデータのままだと「ノイズ」で変質してしまう。実際には、変質しているのも本来の姿なのだが、それを含めるためには、ある種の境界が必要で、これが「生体」という物なのだ。だから、ずっと「予備電子界」にいると、あの時の統治局のように、なんだか、身体がバラけた状態になり、ついにはただのノイズになってしまうのかもしれない。 **【づるの作っていた物】** 言語基体を通す事による、アナログ＋デジタル過程でのデータの変質、また、繰り返される変換による「量子化ノイズ」の影響が、人間性を変化させるとすると、それに対する策が考えられる。もしかすると、づるの作っていた「細胞の保存」は、このあたりが原点かな、とも思われる。あれはクローン用のデータ保存だと思うが、その本質は「アナログ」データ保存なのかもしれない。東亜重工編の最後で、シボが肉体を取り戻す時には、多分あのづるの保存物が活用されたのだろう。 **【転送】** メンサーブが行った究極の防衛手段だが、相当に難しい問題を孕んでいる。まず、受け入れ側がどうなっているのか分からない。もしかしたら、それを考えにいれずに「転送」している可能性すらあるが、いくらなんでもそれは物凄く危険過ぎる。転送する対象が「死」んでいいのだから、それはそれでアリなのだが、実際どこに出現するのか分からないので危険極まりない。もしも、物体の中に物体が転送されれば「核融合」だ。東亜重工編の最後は、まさにこれが起こってしまった訳である。従って、本来は移動先が「ある」と考えられる。だが、もうシステムそのものが狂っていて、霧亥は別な場所に出たのだろう。出た場所は、 種の「特異点」のような場所だと考えられる。 **【重力炉】** 重力子は重力を媒介する構成要素だが、単独としての力が非常に弱い。光より遥かに小さい力なので、例えばレ ザーのような物が出来ても、あまり有効ではない（だからといって不可能ではない。重力子を利用し、他の素粒子を崩壊させてエネルギーを取り出す、といった手段も可能性がある）。さて、この重力子という、力は極めて弱いが、しかし、力の及ぶ範囲は無限大という特性を持つモノで、「炉」といったエネルギー源を作るにはどうすればよいか？ ここに、ひとつの可能性があるようだ。実は、「BLAME！」作中に描かれた「重力炉」には、ニュートラリーノらしいマークが付いている。「ニュートラリーノとは、この宇宙の構成要素の約90％以上を占めると考えられ、なおかつその存在を、容易に認識できない暗黒物質（ダークマター）の構成要素と考えられている物だ。今現在、世界各地の科学研究施設でその検出実験が盛んに行われている素粒子・ニュートラリーノは、電気的に中性なため、ほとんどまったく自然に干渉しない。しかし、質量は他を圧して巨大なので、絶対に重力的には影響を受けるはずだと思われる。仮にそうだとすると、重力子を利用できるのではないだろうか？ 相互作用が統御出来れば、それを利用して、大宇宙の存在そのものからエネルギーを引き出す可能性が出てくる。つまり、重力で「場」を作り、いわば「風車」の「羽根」を形成して、ダークマターの「流れ」で「羽根」を回して力を得るのだ。重くて動かないダークマターの中を、太陽系は超高速で走っている状態、と考えられるので、ホンの少し「風車」を回しても、多分、全く影響はない。 **【重力炉の異常についての仮説】** 重力炉は「時空的」に安定した場所を必要とする。が、東亜重工の周囲に取りついた「建設者」による無作為な都市化の進展で、「場」が崩壊してしまい、安定が失われてしまった。場の安定を保つために、動力炉を極限まで稼働して、無理に「場」を維持しているのだが、限界に来ている。すでに「場」の安定を保つ事が不可能になり、「時空」が重複してしまっている。さらに、それらの「重複」がひどくなって、もう連続体を維持するのも困難になっている。もうすぐ空間そのものが崩壊してしまう。この状態を復旧するためには、一度「炉」を停止し、時空を戻して、「再起動」する必要がある。重力炉の本体は重力子で出来た「羽根車」なのだが、これには、いかなる物体も干渉できない。が、ただ一つ、重力子放射線射出装置だけは、一時的に「羽根」に「穴」を開けられる可能性がある。穴は一定時間で塞がるだろうが、その間、実質的に「炉」が停止するので、機能がリセットされる可能性が高い。ただし炉が停止すると、その間にいままで重複していた「世界」がほぐれてしまい、その反動で何が起こるか見当もつかない（実際には、一気にエネルギーを失って、いわば「世界が――空間的・時間的に――凍りついた」状態になってしまった……？）。また、重複が解かれた反動で、炉の中心部分では、空間が一気に裂け、「転送自由」な状態になってしまったようだ。 **【重力子放射線射出装置・第１仮説】** 重力子はビームにしても、あまり力がない。では、重力子放射線射出装置の強大な力は何から来るのか？ 重力炉と同じで、「ダークマタ ］を媒介しているのかもしれない。あれは、一種の場の放射で、形成された場に 気に多量のダークマターの干渉が起き、その巨大な質量の爆発的増加で、物はなんでも破壊される。いわば、場の属性を変える「放射装置」なのか？ **【『ＢＬＡＭＥ』仮説】** オリジナル『BLAME！』（四季賞受賞作品）は、珪素生物の元祖と思われる生体への、ジャックインを描いている。実際のところ、今の科学から考えて、電子擬体へのジャックイン――それに伴う意識の移行は、きっと間違いなく実現するだろう。問題は、人間の「意識」ではなく「記憶／個性」の電子化が可能かで、この問題こそが神学的・哲学的・科学的に議論が集まるところだと思う。『ＢＬＡＭＥ』は、まさにそれが可能になった瞬間を描いている訳だ。ちなみに他の作品でいうと『攻殻機動隊』では、電子化は自明の事として描かれ、それをするかしないかは「モラル」の問題にされている。「順列都市」でも、自明だが、電子化された「コピー」を自然と同じ速度で動かすには計算速度の占有が必要で、つまりは電子化された個性が持てるかどうかは、アメニティーを含めて、金次第として描かれている。『BLAME！』では、ほとんど自由に個性の電子化が可能なように描かれているが、アメニティーは完全に「ネットスフィア」に依存していて、それがない限り、ただ無限の無意味な「生」と化す危険な選択になっている。 **【『ＮＯｉＳＥ』仮説・１】** ここで、なぜネットスフィア以外が「ヤバい」場所――カオスになったか？ という疑問が起こる。実際、もし、擬体にジャックイン出来るようになったとして（『ＮＯ ＳＥ』の教団がそれを可能にして）その知識が一般化した時、なにが起きるかと言うと「軍事利用」がまず考えられる。死なない、メンテナンス可能な「戦士擬体」が出来れば、これに勝る兵力は考えられない。絶対、軍事利用するに決まっている。反対勢力も当然だが同じ事をする。で、壮絶な電子戦が起きる。どんな状況下になるのか考える事も予想も出来ないが、とにかく「ネット世界」が荒れ果てて、カオスと化す――のだろうか？ **【シボの転生・２】** 東亜重工前の戦闘で、シボは殺された瞬間に、いともあっさり予備電子界に「転生」したわけだが、きっとこれは誰にでも出来る事ではない。もしあんな感じで、みんな電子体で浮かんでいってたら、幽霊についての冗談ではないが、人の意識ですぐに予備電子界は埋まってしまうだろう。これはつまり、データとしての人間の意識を「ロード」する「ソフトウェア／プログラム」が別にあって、それが作動していると考えるべきだろう。つまり、いつの間にかシボには、電子界で個性データをロードできるアプリケーションが付属していた、という事だ。なんで、そうなったかは仮説として二つ考えられる。①霧亥の言語基体をコピーした時、一緒にもらってしまった（ウイルス？）。②建設者とリンク中だったので、その影響。または、上記二つの要素の結合。こういったアプリ付きの個性をもった人間は、いざとなればデ タ状態での生存も可能なわけかも……いわば生身（とはもう言わないかもしれないが……）なのに、統治局・セーフガード的な存在形態といえるかもしれない。 **【『ＮＯｉＳＥ』仮説・２】** ところで、殺されたクローサーだが、彼の何が「教団」に利用されたのだろう？ とにかく、データ化されたのだから実験だったのか？ もし、クローサーの個性の幾分かがデータ化されたとして、当然、そこにはアプリはないのだから、ＩＰ空間（予備電子界……とはまだ呼ばれていない？）にデータが散乱してしまっていて、それこそノイズになってしまっただろう。ところで、あの結のいる世界で、仮にウィリアム・ギブスンの短編『冬のマーケット』（『クローム襲撃』所載）の女ミュージシャン、リーゼみたいに、個性をデータに載っけてしまう人間がいたとしたら、これはどうなるのか？ ネットの外側（基底現実側）にハードが必要だが、とりあえずロードは可能だろう。そのような人物（？）なら、「幽霊」になれそうな気がする。 **【人工端末遺伝子実験】** 生電社のシボが自己流でネット端末遺伝子を作った実験設備は超巨大だったが、なぜだろうか？ さきほども記したが、もし適当なアプリを持っていないと、電子界では個性はデ タ化して存在できないように思う。適当なアプリそのものは、当然ネットスフィアのＯＳに合致しているので、それがあれば、すごくプログラムとして小さくできる。チップレベルか、それ以下だと思う。が、もし適当なアプリの種類も、それどころかプログラムをロ ドする環境としてのハードウェアの種類すらも不明な状況だと、どうなるか？ これは、何だか分からないゲームのセーブデータだけがあって、何のゲームか、いやハードの種類すら分からない、といった状況に例えられると思う。しかも、ゲームはリアルタイムで進行する事だけは分かっているのだ。なにしろ、どんな事をしても、このセーブデータをロ ドしなければならないとしたらどうするかと言うと、既存のゲーム機種を全部揃えて、さらにそれらについてのあらゆるゲームソフトも揃え、それらを全部いつでもどれにでも切り替えられる状況を作って、とにかくロードする以外ないわけだ。あの時のシボは、そんな状況の設備を作らなければならなかったので、あのような巨大な設備になってしまったのだろう。ついでに言うと、ネットスフィアのハードが超構造体に備えられていたので、あの場所に設置したのだと考えられる。 **【東亜重工の秘密／動力・推進力】** 東亜重工の主動力源は、重力炉。推進力は2種類あり、短距離や細かい動きは、重力セイバー（重力の「羽根」を広げて、ダークマターとの抵抗を利用する、いわば帆船のようなもの）。そして、長距離は重力操作で「世界線」に穴を開けて「ワ ムホ ル」を作り出して「ワープ」する「転送」。 **【東亜重工の秘密／目的】** 遥か過去に忘れ去られた大企業「東亜重工」が、何か未知の目的のために送り出した「移民・探索宇宙船」。だが、目的地に到達する遥か以前に（あるいは目的を果たした後で？）中の人間達の間に「軋轢」が起こり、出発点近くの場所に戻ってしまった。この時、人間同士の諍いに手が出せない管理ＡＩは、一緒に混乱状態に陥ってしまった（このことから、この船が、ＡＩをＯＳのインターフェイスだけではなく、管理ソフトに組み込むと「論理矛盾」危機が起こってしまう事がまだ分かっていない、相当に古い時代に製造された事が分かる）。なお、軋轢の原因そのものが「未完成」のワームホール・エンジン及び「転送」による予期せぬ効果の結果なのかもしれない。ワームホール航法で一気に戻った地点は、なんと「階層都市」の真ん中だった。 **【なぜ、あの位置で固定されたのか？『統治局との協定』とは？】** 破壊された都市には、あまり人口は多くなかったと思われる（もともと、階層都市は人口密度が低い）。被害の復旧は、自動的に機能する建設者に任せて、東亜重工の艦載ＡＩと統治局は、事後協議に入る。だが「個性」を付与されている前時代の遺物である艦載ＡＩと、すでに機械的・機能的な単なるＯＳ化している「完全論理」の統治局の間では、とくに東亜重工内に生き残った人間の処遇についての合意が出来ない。なぜかというと『2001年宇宙の旅』の「ＨＡＬ」と同様に、多分艦載Ａ には絶対的な優先命令「艦内の人員の生命保護を最優先しろ」が与えられているが、統治局には、もうそういった矛盾が起こりそうな「命令」の類はない。ただ、円滑なシステムの運用だけが至上命令になっているからだ。かくして、両者の話し合いは物別れになり、暫定的な形の「協定」が結ばれる。「協定」の内容は①東亜重工は、重力操作をしない。つまり、その場での「世界線」の穿孔をしない。②動かない事の代償として、統治局は、東亜重工を治外法権とみなす。つまり、ネットスフィアから切り離す。③東亜重工から、自らの意志で出た人間を、統治局はすすんで保護する。「協定」の締結後、電基漁師の 族は外に出る事を選び、残った人間はＡＩと共に、内部で暮らし続けていた。 **【状況の推移・破綻】** 複数の事故が重なり、ＡＩは動きが、さらにとれなくなる。まず、航行用の過大な出力の「重力炉」が暴走し始め、中の世界線に異常が発生していく。さらに、統治局とは独立した勢力である「珪素生物」が侵略を開始し、同じく半独立勢力である「セ フガード」が介入を始める。そして、初期時代の統治局と同様に、複数の矛盾した命令による論理混乱から、ある程度はファジー思考が出来る艦載ＡＩも、ひとつずつ異常に陥っていく（艦載ＡＩは、当初は区画毎に13個用意されていた）。 **【メンサーブ、中央ＡＩ】** メンサーブ自体、最初期に狂ったＡＩで、すでに特定個人にしかすぎないはずのセウを「最優先」に考えている。狂い始めた他のＡＩの中でも、より重症だったので、実質的に、他のＡＩからの接触を禁じられる（除名される）。残ったＡＩのうち、いくつかは珪素生物達に破壊されてしまう。最後に残ったＡＩが集合して『中央ＡＩ』になった（『エヴァ』の「マギ」や『ハイペリオン』の機械知性のように、複数の協議回路になって発狂を防ごうとしているが完全に機能はしていない）。 **【飛散空間でのシボ】** 中央ＡＩは、協定を破棄し、移動を考えているが、なにより重力炉異常が続いていては「転送」が不可能。そこに、何百年来の変化が起こる。霧亥とシボの侵

入である。実は中央ＡＩは、すでに一度（あるいは何度か？）重力炉を正常化しようとして「禁断」の世界線変移を起こさせてしまっている。重力炉の異常出力を利用して、世界線を複数絡ませてしまっていたのだ。が、基になる世界線の蓋然性データが、東亜重工内の人間による場合では、結局どれ一つ現状打破の「世界線」に通じていないのだった。そのため、いたずらに混乱が増していっただけだった（そもそも、現在の東亜重工の危機を排除しようとして、最初の１回が行われ、それで重力炉異常が発生してしまったのかもしれない？）。そこに、新たなデータが現れた。で、シボの世界線をいじってみる事になった。しかしながら、ともかく重力炉異常は、瞬間だけ、直る。中央ＡＩは、その一瞬の蓄積で賭に出た……が？　**【霧亥？・第２項／あの電力は、どこに消えたのか？】**レベル9に完膚なきまでにやられた霧亥が、LOG 51で復活した方法とは？　そして、「並列蓄電槽群」の膨大なエネルギーはどこに消えたのか？　この謎には、霧亥の正体（？）に係わる大きな要素が見え隠れしている。まず、可能性として考えられるのは、例の「システムの密使」の事。ここで先に、基本的にあの復活がかなり異常な状況なのを確認したい。あの場所は「非公式超構造体／非公式階層」で、統治局は機能していない。また、霧亥が「造換塔」を破壊してしまったため、セーフガード式の、戦闘体サナカンが何度もやったようなダウンロード系甦りは不可能。すると、霧亥は、どうやってどこから心身の基本データを引っ張ってきて、エネルギーを得て、復活したのだろう？　ただし、イコが説明しているように「超構造体にはネットスフィアのハードウェアが埋設されている」との事だし、最終話前のエピソードの破棄されたデータの「領域」、統治局から切り離されたデータ領域でも、機能は万全でなくても作動は し続けているようなので、要するに、この世界にはＢＯＳのレベルがある……？　実際、イコも「システム」という言葉を使っている。「システムの密使」とは、予備電子界に漂流する統治局の代理構成体が、いまわのきわに告げた言葉だ。「霧亥は、セーフガード以前のシステムの密使」……霧亥の正体（？）を告げる唯一の重要な言葉。つまり、霧亥は、その「システム」レベルに何か関係しているのか？　つまり、その結果、何らかの手段で、システムそのものにデータ／エネルギーを戻し、かつ得て、復元したのだろうか・・・？　もしそうなら、まさに、不死身・・・？　統治局が協力を申し入れるのも当然といえる。そうだとすると「並列蓄電槽群」での電力引き出しはその埋め合わせなのだろう。エネルギーと物質は相互作用する、基本的には同じモノなので、あれほどの電力を霧亥の身体内に溜めるのは物理的に不可能。霧亥の身体を通して、とにかくどこかに消えているのは間違いないのだから。　**【重力子放射線射出装置・第２仮説／第一種臨界不測兵器】**イコが呼ぶ「重力子放射線射出装置」の名前だが、きっと本来の名前は、こっちなのだろう。「重力子――」は、廃棄階層にある生電社の人間が呼んだ名なので、これは機能を表す名なのだと思われる。つまり「第一種臨界不測兵器」が霧亥の銃の本来の「名」で、重力子放射線射出装置の方は、その銃の機能を表しているのだ。では、「臨界」が「不測」になる「兵器」とは、どういう意味なのだろうか？　注意しなければいけないのは、これを使用した（持っていた）のは、霧亥、サナカン、そして、サナカンが「操縦」した大轟王だけだ、という事である。この理由としては、『BLAME!』の物語の舞台が、〔最初に霧亥の彷徨っていた廃棄されかけた下層階層〕〔生電社が統括する廃棄階層〕〔統治局の管理を外された東亜重工〕〔非公式階層〕〔レベル９にぶっ壊された階層〕と、統治局やセーフガードが十分に機能していないだろう場所ばかりなので、他の「兵器」に出会わなかった、という可能性が考えられる。が、セーフガードは無能な指揮者とは思えず、また、最後の万全状態のサナカン対珪素生物の本拠のシーンでも、サナカンが使用したのは禁圧解除した銃だし、そのサナカンを襲うためにダウンロードさせた上位駆除系が、火力・威力では圧倒はしなかった事を考えても、霧亥の銃こそが、この世界最強の兵器だと思われる。そんなモノを、なぜフラフラしてる霧亥が持っていたのか？　やはり、霧亥が物凄く特別の人物だからだろう。やはり「システムの密使」だから・・・？　先程の問題に戻る。「臨界」が「不測」になる「兵器」とは、どういう意味か？　この世界全体が、建設者が創造した階層世界なのは確実で、太陽系レベルのサイズがあり、その中全体に1気圧の呼吸可能な大気が充満し、重力が一定している。そんな状況を自然のままで生み出すのは物理的に不可能なので、なんらかの手段でコントロールしている。当然だが、最大の改造は重力コントロールで、きっと超構造体の中に制御装置があるのだろう。もしも、重力コントロールが破綻すると、その瞬間に階層自体が崩壊する可能性すら考えられる。という事で、「臨界不測兵器」ではないのか？　霧亥の銃は、重力コントロールの場に「重力子」の「放射線」を「射出」して、場の「臨界」点を崩壊させて「不測」な状況を作り出してしまう究極の「兵器」なのだ。人工的に作り出された重力場を一直線にザックと切り裂いてしまい、局所的に崩壊させるのだろう。こんな物を、あっちこっちでバンバン撃たれては、世界が危ないので持ち手は制限されるに決まっている。サナカンは、そんな物を任せられる特殊な「上位」存在なのだろう。だからこそ、統治局から、後に……レベル9の捜索を任されたのだろっ……か？　**【非公式階層の謎・1／6780キロ、800時間】**非公式階層を隔てていた超構造体の厚さと、通過するための所要時間。ちなみに、地球の半径が約6400キロ。800時間は、33日半。この情報を、霧亥とシボは何の感想もなく受け入れている。が、シボといえば「生電社」という限られた環境にいたとはいえ、一度は「生涯」を懸けたぐらいの超構造体の専門家である。変に思わない訳はない。変ですね、これ。だって、超構造体の素材が、そもそも惑星を解体したモノによっているのだから、惑星の径と同じ厚さの超構造体は造れない（シボは「太陽系」といった概念は知らなかった可能性もあるが、多分、何らかの知識は得ていたと思う）。33日という時間にしても、霧亥もシボもいちおうは有機体なので、これほどの時間は堪えにくいと思うが、その素振りもない。で、一番考えられるのは、実はこんなに「厚さ」はなく、時間も掛かっていなかった、ということ。では、あのアナウンスに、霧亥とシボは何で無反応だったのか？　で、考えられるのは、ほらっ、ファイルのコピーなんかしようとした時、時々、残り時間が異常な数値になる事があるじゃないですか。すぐに半減したりして。あれと同じで、「……どうせ」と気にしなかったのではないのか？　では　なぜ　あんな異常な数値が呈示されたのか？　超構造体の中でシステムに異常が起きるような何かがあって、それを薄々察していた……？　という事は、つまり……時間の異常が起きている？　多分、実はここにこそ、そもそもの混乱・異変の鍵がある！　統治局は、最初は当然、コントロールした形で建設者による空間拡大を把握し、推し進めていた。しかし、ある時に異常が起こった、システム自体に……。システムの「時間」の認識が変になった。なぜか？　もしかしたら、統治局、というより、その時の人類／ＰＣの科学認識を超える現象が、起こってしまったのかもしれない。拡張された超構造体の物理特性に異変が発生した。科学的に未知の状況が起きた。重力と空間の歪みから、時間に干渉するような異常が起こった？　システムの時計は本来は統一されているので、時間が狂うと命令が伝達出来ず、干渉も不可能になってしまう。混乱は、長い時間の中で起こったため、統治局が事態を認識して、つまり、混乱を収拾出来ない事が分かった時には、ストップをかける事も不可能になっていた。これこそが、実は、世界の混乱の主要因なのでは・・・？　**【個性について・第２項／サナカン】**消滅した（死んだ？）時のサナカンには確実に「個性」が備わっている。しかしながら、サナカンに最初からあのような個性があったかは疑問で、また、上位セーフガードとして、あのようなスペックが本来、期待されていたとも思えない。上位セーフガードの持つ「個性」（意識）は、いわゆる人工知性問題でのチューリングテストは軽くクリア出来ると思われるが、逆に言うと「その程度」で、本来的に自律的個性を持たせるための物とは思えない。何のために上位セーフガードに個性が備わっているのか、というと、間違いなくそれは「対珪素生物」戦用だ。だいたい、珪素生物って、元は人間であるにしても合理的行動をしなさ過ぎ　メイヴとイヴィが代表的な個体ではないとしても　とにかく超人間的で、あんなに勝手だと、とても機械的なＡＩだと相手は無理。だから、いわゆる不法アクセスする普通の人間には駆除系で対応していたのが、とても珪素生物には手が負えなくて、個性付きの上位セーフガードを用意したのだと思われる。でも　本来のスペックでは、最初に出現した時のサナカンとか、実は、上位セーフガードらしいLOG.4の謎の少年（？）ぐらいの「個性」だと思う。では、なぜ、サナカンは、最期にはあんなになってしまったのか？　ところで、明らかにセーフガードでありながら、物凄く「個性的」なキャラクターが、他にも『BLAME!』には登場してますね。はい、ドモチェフスキーとイコです！　この二人については、『BLAME!』では稀な事ですが、オリジンが一応、描かれてます。LOG 43で、二人が「臨時セーフガード」として「生成」された状況が描かれていますが、造ったのは「階層」の「緊急システム」だと説明されています。その様子は、ドモチェフスキーの回想として描かれているので、二人とも現状の個性を持っているようですが、実際は違ったかもしれませんね。とにかく間違いなく、ドモチェフスキーとイコは　いわゆるＡＩで、対珪素生物問題が起こった時、ネットスフィアに繋がらない状況で、とりあえず自動的にセーフガードの保安機構として発動するように設計されて生まれ（？）たのだろう。ネットに繋がらない、とは現在のＰＣで想像するなら、いわばインターネット接続やＬＡＮ接続されていない状況で、そこにブラウザ・ソフトはあっても機能できず、ウイルス・チェッカーの更新も出来ないのに、それでもソフトやデータ経由でウイルス（珪素生物）はやって来る、という感じだろうか？　で、延々と二人だけでなんとか戦い続けた？　250年以上……？　イコが身体を失っているのは、実にＡＩ的ではありますね。多分、十分な電力があれば実体になれるのだと思う。まあ、それとも、実体だった時の基本データも失われて、或いは損なわれていて、もう、データとしてしか存在出来ないのかもしれないが？　とにかく実体なしでも個性を保っているのが、どうも生物的ではなく、いかにもＡＩっぽい。にもかかわらず、あの二人はまるで人間のような「個性」がある。これについては、要するに、あんまり個性付きでいた時間が長いので、「人間になっちゃった」のだと思う。すごくよく出来た「個性」プログラムを延々と動かしていたら、人間になっちゃったんだと……。すると、サナカンにも「それ」が起こったんじゃないのか？　この辺の雰囲気は、作中でも「建設者」が個性付きになってく過程とかで描かれていますしね。元々は、ただの戦闘用「個性」だったのが、多分、あの時、シボと共生した10年が効いてるんじゃないかな？　やっとシボから身体を取り戻した後も、シボに影響された事もあって、通常の上位セーフガードとは違うレベルのパーソナリティーを得てしまった。で、組織としてのセーフガードからはお払い箱にされちゃった。　種のオーバースペックで必要ない、と判断されたのでしょう。スイッチが切られるだけだから　眠ってるようなもので、別にサナカン個人としては痛くも痒くもなかったでしょう。ところが、統治局に呼び出された。狂ったレベル9の探索用として。レベル9には、シボのパーソナリティーが残っているので合理的行動が出来ないし、ただのセーフガードでは相手が悪かったし、だいたいセーフガードのシステムでは同属の捜索とか破壊とかは難しかったのかもしれない。で、十分以上にこなれちゃってるサナカンにお鉢が回って来たのでしょう。サナカン、ドモチェフスキー、イコの最期は、個性が十分なので、ちょっと可哀相ですね。彼ら自身は、そんな感慨はなかったかもしれないけど。機能として生み出され、機能として滅した訳だから……。最後の戦いに臨むサナカンが戦闘体を取ったのは　機能的な理由で当然なのだけれど　あっちが本人的にも自分本来のダウンロード体と思っていたのかもしれない。　**【非公式階層の謎・２／セーフガードの服？】**非公式階層編で最も不思議な事の一つは、セーフカードの「服」があった事。ダウンロード体が基本のセーフガードに、服って何？　まあ、あれはシステム的に一度とダウンロードが出来ない二人組用として、緊急用にデータで保存してあった物を、いざという時のためにダウンロードしておいたんでしょうね。　**【霧亥？・第３項／機械知性vs.有機知性】**およそ、ＳＦに予言性があるのは既に、ある程度は認められている（と思う）。いろいろ、いままでに書かれた事が、主に悪い事が、具現化してきた。で、このテーマもしつこいぐらい繰り返されてきた物。『2001年……』、ベンフォード作品、『タイムネスタ』シリーズ、『戦闘妖精雪風』等挙げるとキリがないくらい　他にもいろいろある。機械対人類。きっと起こるんだ、これ。そう思った人がいた訳ですよ。で、統治局、というか、もっと前、全世界、人類の生存圏が丸ごとネットワーク・スペースに置き換わらんとした時、やはり危惧した訳ですよ。このままだとヤバイのではないかと。でも、今さら後戻りは無理なので、将来、本気でＡＩが有機知性と事を構える時に、一気に逆転出来るように「安全装置」を組み込んだ……？　この辺……ドモチェフスキーとイコの「生成」エピソードと重なる部分があって、意味深……ではあるな。組み込んだのは、「システム」の根幹。ソフトみたいに入れ換えたり、最悪の場合でも、絶対にデリート出来ない部分に。で、もしも　機械が人殺しを始めたら、これが目覚めて止める、ってことといた。ところが、なんだか、もっと目茶苦茶な事が起こって、機械的知性が人類を滅ぼすどころか、そもそも入力する信号を発する対象が全滅してしまった。そこで、ある時点で「システム」は、何か……をした？　何をしたかは……未だに分からない。ただ、思い起こすと、いろいろ、腑に落ちる事が多い。たとえば、統治局の代理構成体が接触した時、あれは、ひたすら単独行動していた霧亥が、初めてパートナーとしてシボを連れていた時……。もしかしたら、統治局は　霧亥単独とでは、接触も出来なかった・・・？　でも、すると、あの「犬を連れた女性」は……？　**【霧亥？・第４項／なぜ、シーラカンス？】**レベル9に消滅させられかけた霧亥が復元する時、修復が「スタート」する前の「夢」に見たのが、LOG 2／大地の記憶、に出てきた女性と犬、というのは、相当に象徴的だ。明らかに、このシーンは、ドモチェフスキーとイコの「生成」シーンと関連しているように思う。女性がイコ、犬がシーラカンスと対応している。霧亥は自覚的には明らかに、人間。自身で成長した記憶もあるようだから、ドモチェフスキーやイコのように、いきなり、あの形に「生成」されては決してない。少なくとも「最初」はそうではない。だが、今の霧亥の身体が、その最初に生まれた「そのもの」ではないのも、ほとんど間違いない。そうでないと身体スペックや戦闘力の説明が付かない。で、その最初の「戦闘用改造」か、それ以後に「生まれ変わった」時の記憶が、あの修復スタート前の映像……？　霧亥がなんらかの理由で「生まれた」時に、あの女性が、ちょうどイコのように霧亥のサポートをしたのだろう。犬は、

そのパートナーなのだろう。すると、彼らも「システム」の一部なのかも……？　この想像は、霧亥が「安全装置」と関連している、との仮説とも合致するし、それ以外の理由で「再誕生」したとしても理解出来る。イコと共にいたのが、陸に上がった魚というのは相当に変だが、それは非公式階層の時間異常と関連しているのだろう。重力障害による時間異常が間違いなく起こっている狂った世界では、何が起こっても不思議はない。まあ、シーラカンスは現代でも生き残っている種なので、どこかから建設者が持ってきていても不思議はないのではあるが……。持ってきた、といえば、ドモチェフスキーが何かキャップのような物を持ち歩いていたのも、最初に霧亥が「本」を持っていた事を連想させる。あれも、当然だが、どこかから建設者が持ってきた物なのだろう。　**【レベル9】**ダフィネ・ル・ンベガが、かつて仮接続に失敗した時には、どういった事が起こっていたのだろう。同じ状況を体験したシボの場合を考えると、やはり、上位セーフガードによってダフィネ・ルは殺されかけ、駆除系によって接続装置を破壊された、と思われる。ただし、要は力押しの世界のようなので、無防備なシボの場合とは違い、強力なサポート部隊を準備しているダフィネ・ルの場合は、適当なところで駆除系を追い払う事が出来たのかもしれない。しかしとにかく、力押しでは「目的」を達せず、結局は、ダフィネ・ルもセウの遺伝子を使用しなければならなかった。さて。このダフィネ・ルの「目的」は何だったのだろう？　だいたい、珪素生物と統治局の関係は友好的とは勿論言えないが、しかし、実は正面から対立している訳でもない（ただし、セーフガードは正面衝突している。これは全くシステム的な話で、ウイルスとワクチンの関係である）。統治局は、「人間」と「世界」に興味がある――というか、管理責任を負っていて、アクセス権のない珪素生物には興味がない。管理する世界に干渉されれば排除するが、それもセーフガードを通じてだろうと思われる。　方、珪素生物は、統治局による完全管理、ネットスフィアの復興は阻止したいが、自身も、あの世界に棲んでいる以上は、統治局を完全に破壊したいとは思っていないだろう。カオス状態が続けば理想的なのであって、ネットが完全にダウンすると、多分、珪素生物も生存出来ないと思われる。では、あんなに一生懸命、ダフィネ・ルは統治局にアクセスして、何をしたかったのだろう？　最後に命懸けでやった事からすると、やはり「レベル9」の奪取が目的だったのだろうか？　では　何でレベル9が欲しかったのだろう？　物語の展開によって、シボの意志が反映したためか（？）、レベル9内に統治局とのアクセス権を秘めた「球」が出来上がり、それの捕獲・奪取が別の闘争を生んだが、それはダフィネ・ルの最初の目的では、当然だが、ない。ダフィネ・ルは、純粋な戦闘力としてのレベル9を欲したのだろう。その目的は、結局は不明なのかもしれない。対セーフガード用の研究材料としてか、珪素生物内のヒエラルキーの強化かもしれない……。で、次の疑問。「レベル9」って、どのくらい強いの？　だいたい、あれは、どんな兵器なの？　ヒントは一つあります。まず、（霧亥の銃以上の）最終兵器である（ただし、どうやらコントロールは出来ない）事。破壊的な「熱量的」効果が面で広がっている事。霧亥の銃のエネルギーとは干渉しない事。ところで、『BLAME！』には幾つかの「最終兵器」的な物が出てきますが、その中で、このレベル9の物と比較的似ているのは、メンサーブの転送（正しくは、転送後の出現状況）だ。以上から、まったくの推定だが、あれは別世界との転送面を出現させる兵器と考えられる。仮定としては太陽表面あたりかな？　まあ、それだと対抗する方法はないな。

【造換塔／電力の話、ふたたび】非公式階層編では冒頭から電力不足の話をしているドモチェフスキーとイコだが、これは絶対的にエネルギーがない、という訳ではなく、勝手に使えるモノがないという事だろう。エネルギー源である造換塔を珪素生物とハッキング合戦で取り合いしていて、スキル系のイコの能力がダフィネ・ルに負けている訳だ。ところで、『BLAME！』の世界は、完璧なユビキタス・ワールド。インターフェイスはないんで自由自在ではないが、重力から大気まで、およそ生存に必要な要素は完全にネットに依存している訳で、自然な物は一切ない。で、電力だが、霧亥の銃にもエネルギーは必要な訳だ。ところが、非公式階層でも問題なくバンバン撃っている。なぜ……？　霧亥の銃が使えなくなる状況って割にハッキリしていて、やはりエネルギー供給を断たれた時だ。それ以外は対抗処置を取られた時。生電社編で、射線を捩じ曲げられていたが、あれはマジ超能力かもしれない。物理的な手段だと、重力干渉……？　シボの話では研究はしていたみたいなので、干渉場の発生は出来たのかもしれない。ラストで珪素生物も使っていたが、生電社で出来たのだから当たり前ではある。サナカンも瞬間的なら射線を逸らしてたみたいだった。とにかく、重力子利用だから対抗は可能なのだろう。東亜重工の中で使用出来なかったのは、単純にソフトが使えなかったから。これで分かるのは、霧亥の銃とはいえ、ＯＳ的にはネットスフィアに依存している、という事。まあ、セーフガードの武器として生まれているのだから当然か。だから、イコが一瞬だけ銃をハッキング、コントロールも出来たのだろう。銃そのものは戚多にない特殊な物でも、使用している全部のソフトが見た事もない訳ではないのだろう。大襲王と戦う際に禁圧解除する時、駆除系からエネルギーを取ってたのは、ネットから銃へのエネルギー供給が、内蔵ソフトでは禁圧解除して使用する量にならないからだったのだろう。それより注目しなければならないのは、あの時、供給するエネルギーを霧亥の身体経由で送っている事。つまり、あの銃は、霧亥経路でエネルギー供給されているのだ。だから時々、他の人が銃を使っているが、あれは銃の内蔵ストックにあるエネルギーで撃てる分だけで、それが切れたら、次は霧亥がもう一度持つまで、撃てなくなるのだろう。東亜重工編の話に戻るが、あの時はシボが「防磁繭」を使って使用可能にした。あれは要するに武器使用禁止が、セーフガード禁止と同じ基準なので、単純にソフトの頭にフラグを立てているだけだと分かっているので、チェッカーを外すソフト的な場を作ったのだろう。シボは、生電社の時も「電磁場を遮蔽」する「塗布防電」を使っているが、これも同じ仕組みの物だろう。シボが「防磁繭」を作っていた理由は、いつか霧亥が来ると思っており、その時に銃を使えるようにというのもあるとは思うが、もっと直接的に、サナカン対策用だったと思う。話を戻すが、要するに造換塔とは、予備電源だったのではないか？　多分、『BLAME！』の世界の環境を維持している基本的な電力供給は、超構造体などのベーシックな部分、「システム」に内蔵されているのだろう。そうでないと重力制御が狂ったら世界が崩壊してしまう。だから、ソフトの起動に必要な電力は別経路になってるのだろう。可哀相なドモチェフスキーとイコは、自分でソフトウェアを起動する電力がなくなり、或いは珪素生物に邪魔されて、八方塞がりにされてしまったが、霧亥は別に何にも困っていない。霧亥の銃はエネルギー供給順位が、きっと相当に上位にあって、いざとなったら基本的動力すら使用できるので、気楽にバンバン撃てるのだ。　**【個性について・第３項／モリ】**サナカン、ドモチェフスキー、イコの潔い最期に対し、逆に『BLAME！』に出てくる「人間」は潔くない。この辺も「個性」（意識）或いは遺伝子の継続という原始本能に関係しているのかもしれない。遺伝子から解放された珪素生物の方が、ずっと気楽に生きている感じもする。づるは遺体のサンプルを作るし。メンサーブ・セウ組は「時空隙」に行っちゃうし。ビューティフル・ライフのクローン。それに対し、当たり前かもしれないが、ＡＩは目的に一直線なのだ。ラスト付近で、霧亥のパートナーになった、緊急保存パックで生き続ける「モリ」……とにかくジタバタする。「緊急保存パック」というと、少女体サナカンに宿った時のシボが、まさに緊急時を意識して作成した円筒形の物が思い出されるが、あの中には何のデータが入ってたんでしょう？　一説によると、人一人分の「データ」って、約２テラバイトだとか？　どういう計算？　分子構造かしら？　まあ、それを信じるとしても、そのくらいなら、あの世界では十分、あのサイズで納まるのだろう。シボの場合は、何回も「転生」しているから、基本的なデータは、もっと少ないかもしれない。それに対して、モリの方の緊急保存パックはでかいよね。でも、必ずしも性能が同じとはいえないので、大きさで性能は計れないか？　とはいえ、最終的に「複数」の個性が上書きされてたんだから、あっちの方が容量は大きかったのかもしれない。モリがメーカー名か、それとも最初の少女の名だったのかは、永久の謎……？　あの性格が、少女の本来のパーソナリティーだったのか、上書きされた他人（男？）のものなのかも、同じく分からない。ただ、サナカン達に比べると、やはり、生命へのこだわりは感じられる……。　**【個性について・最終項／ネットスフィアの管理人？】**なぜ、統治局はダウンロードする代理構成体に「個性」らしきものを与えるか？　それは単にユーザー・フレンドリーなだけで、実はどうでもよかった？　セーフガードが、わざわざ上位セーフガードを生み出した理由は、「対珪素生物」戦用の兵器の運用として必要だったからだろうが、その場合ですら、一旦付与した「個性」は消せないので、却って不便だった事もあった。それなのに……。統治局自体には、決して「個性」はない。これは作業的な条件で、機能優先にしない限り、かならずいつか破綻し、また、うかつに個性を付与すれば、確実に「論理矛盾状態」になってしまうからだ。だが、やはり、人間相手には、何か欲しかったのだろう、と思う。そして、そんな人間相手だけのためのインターフェイスとしての「個性」が、統治局の「窓口係」としてだけ存在し続けていたのだろう。彼（彼女）には、多分、実体すらない。時々、基底現実に代理構成体がダウンロードする時は、そのコピーされた個性が付与される。その元の物が、延々と存在し続けている。それは、長い時間に、個性を積み重ねてしまう。意図せずに……。サナカンと話をしたのは、そんな存在なのかもしれない。

文責／弐瓶勉・渡辺協（『ＢＬＡＭＥ！』初代担当編集者

『ＢＬＡＭＥ！・参考図書リスト』

『大いなる天上の河』 Great Sky River／グレゴリイ・ベンフォード（Gregory Albert Benford）ハヤカワ文庫　……シボ、名前の由来作品。

『フィアサム・エンジン』（FEERSUM ENDJIN）／イアン バンクス（Iain Banks）ハヤカワＳＦノベルズ　……ネットスフィア、名前の由来作品。

『武装島田倉庫』新潮文庫　『アド・バード』集英社文庫／椎名誠　……捨蔵、テツ、づる、名前の由来作品。

『デッド・ガールズ』 Dead Girls 『デッド・ボーイズ』 Dead Boys／リチャード・コールダー（Richard Calder）　トレヴィル　……イヴィ、メイヴ、名前の由来作品。

『キリンヤガ』Kirinyaga／マイク・レズニック（Mike Resnick）ハヤカワ文庫　……メンサーブ、名前の由来作品。

『タンジェント』 Greg Bear's New Collection／グレッグ・ベア　Greg Bear(Gregory Dale Bear)　ハヤカワ文庫

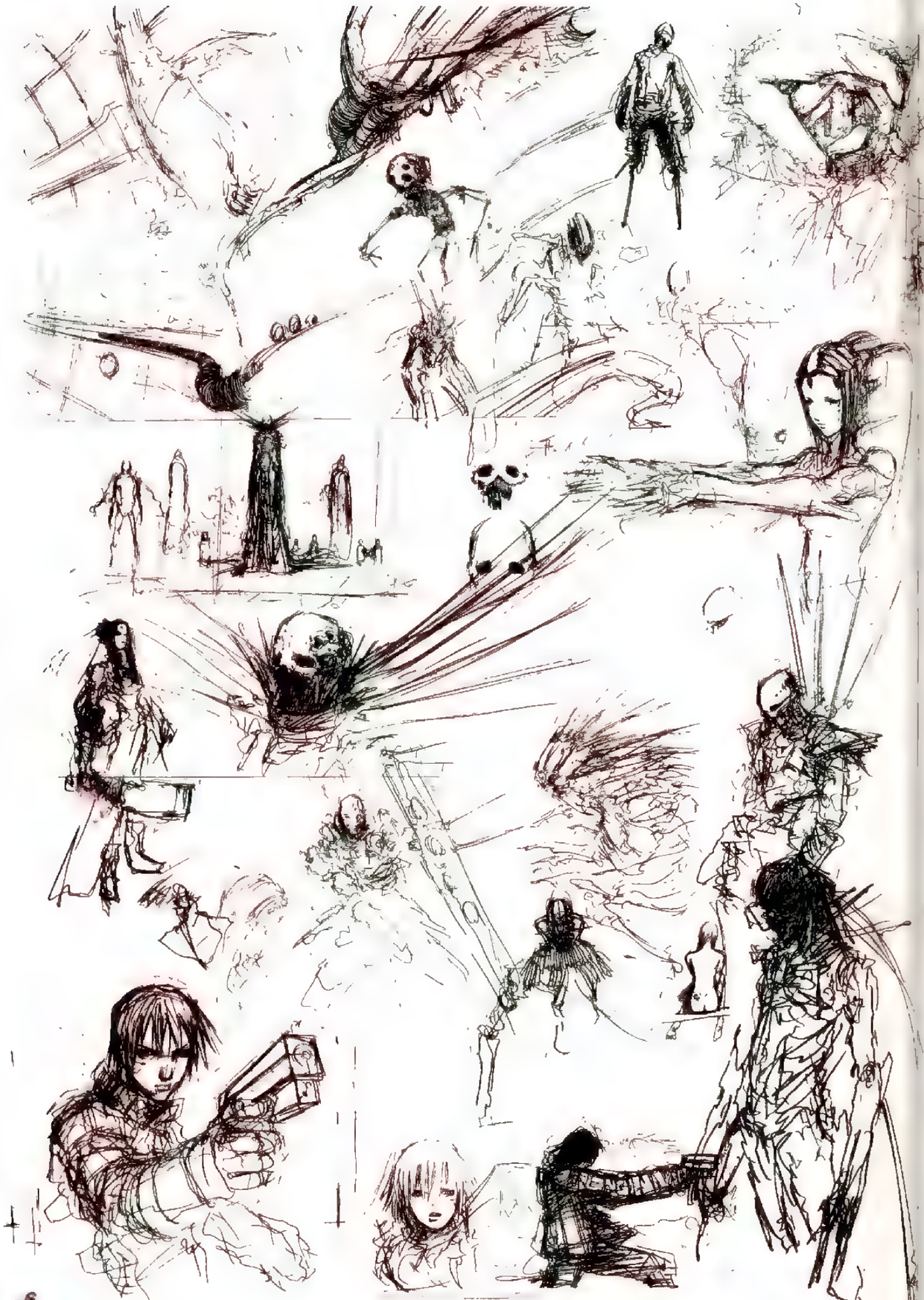
『順列都市』 Permutation City／グレッグ・イーガン（Greg Egan）ハヤカワ文庫

『ハイペリオン』 Hyperion 『ハイペリオンの没落』 The Fall of Hyperion　『エンディミオン』 Endymion
『エンディミオンの覚醒』 The Rise of Endymion／ダン・シモンズ（Dan Simmons）ハヤカワ文庫

『ニューロマンサー』 Neuromancer 『カウント・ゼロ』 Count Zero　『モナリザ・オーヴァドライヴ』 Mona Lisa Overdrive
『クローム襲撃』 Burning Chrome (1986)／ウィリアム・ギブスン（William Gibson）ハヤカワ文庫

『スチール・ビーチ』Steel Beach　『へびつかい座ホットライン』 The Ophiuchi Hotline 『ミレニアム』 Millennium 『ティーターン』 Titan
『ウィザード』 Wizard 『残像』 The Persistence of Vision 『ブルー・シャンペン』 Blue Champagne
『バービーはなぜ殺される』 The Barbie Murders(Picnic on Nearside)／ジョン・ヴァーリイ（John Varley）ハヤカワ文庫

『時間都市』 Billenium／Ｊ.Ｇ.バラード（James Graham Ballard）創元SF文庫



The designed T shirt
Kills
2003
KOUSUKE ITA

Figure of Kills
2003
Vice

The designed T shirt
From the inside of BLAME !
2003
PLAYFORD EQUIPMENT

Figure of Sana kan
2003
Vice

The designed T shirt
From the inside of BLAME !
2003
MHz

Figure of Cibo
2003
Vice

COVER COLLECTION

Illustration/Nihei Tsutomu
Cover design/GRID INTERNATIONAL

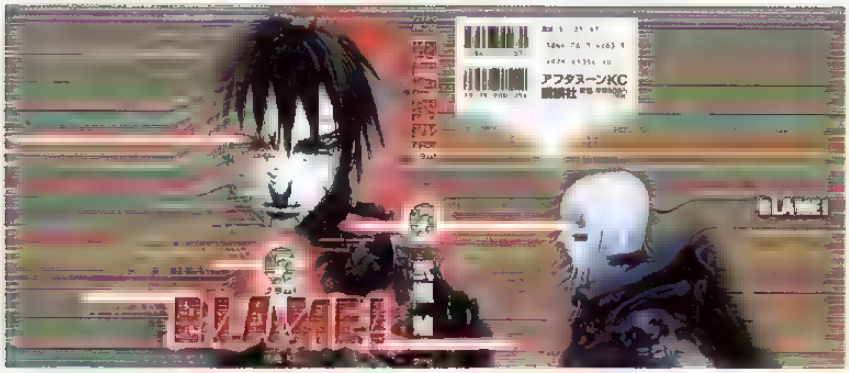
◆BLAME! Covet vol.1　1998

◆BLAME! Cover vol.2　1998

◆BLAME! Cover vol.3　1999

◆BLAME! Cover vol.4　2000

◆BLAME! Cover vol.5　2000



◆BLAME! Cover vol.6 2001

◆BLAME! Cover vol.7 2001

◆BLAME! Cover vol.8 2002

◆BLAME! Cover vol.9 2002

◆BLAME! Cover vol.10 2003

Work of BLAME !
AFTERNOON
2003
Drawing of the al. stars in CD ROM

Work of BLAME
AFTERNOON
20-3
Drawing of the all stars in CD ROM

BLAME！解説

漫画は独学で描き始め、1年くらい投稿に専念した時期があって、そのときに「アフタヌーン」の「四季賞」の審査員特別賞（谷口ジロー氏推薦）に入選したのが、この『BLAME（当時は！が付いていない）』だった。霧亥が強力な銃をもって、巨大な建物の中を彷徨う物語は一緒。連載時のような細か、設定は決まっていないが、基本的な作品の骨格は投稿の段階で、すでに出来上がっていた。受賞作の掲載でデビューした後、アフタヌーンの初代編集担当から連絡があって、もう少し『BLAME！』の世界を掘り下げながら描きためて、ゆくゆくは連載までもっていこうという話になった。その間、プロとしてやっていくための修業を兼ねて、高橋ツトム先生のもとで5ヵ月ほど専属アシスタントをした。それまで完全に独学だったので、道具から仕事のサイクルまで 漫画家のすべてを身近で学べたのは大きかった いろんな意味で激的に成長したように思う。『BLAME！』の中で一番こだわったのは、やっぱり建物だろうか。全体像がわからないような巨大建築物を作品の中心に据えて、誰が見ても初めてという世界観をつくろうと。SF小説においては当たり前の世界観でも、漫画ではそういう例がほとんどないので、だったら自分が描いてやろうじゃないかという気持ちがあった。今回の画集のカバーイラストも 建物の大きさを見せるため人物は極限まで小さくした。ある意味で、『BLAME！』の主人公は建物かも知れない。物語として成立するには人間のキャラが必要だけど、描いていて本当に楽しいのは建物や化け物だった。それらの存在感が大きいのは、自分の好きなものだけで構成しようとした作品だから当然である。一方でわかりにくいとの指摘も多かったが、ハッキリいって懇切丁寧に説明するのは好きじゃない。情報は最小限のものを断片的にしか出さず、後は勝手に想像してもらうほうがリアルだと信じている。約6年の連載を振り返ってもぜんぜん終わったって感じがしない。ストーリーも特別な起承転結があるわけじゃないし、もともと大きな世界の片隅で起こった小さなエピソードを切り取って見せただけ。あの世界では日常的に起こっている事件の一つだ。カバーのカラーイラストに関しては、作品の前半はアクリル絵の具を使途中からパソコンに取り込んでデジタル処理した それぞれに長所と短所があるが、画材を変えるのは楽しかった。今後は両方使って行くつもり

Noise

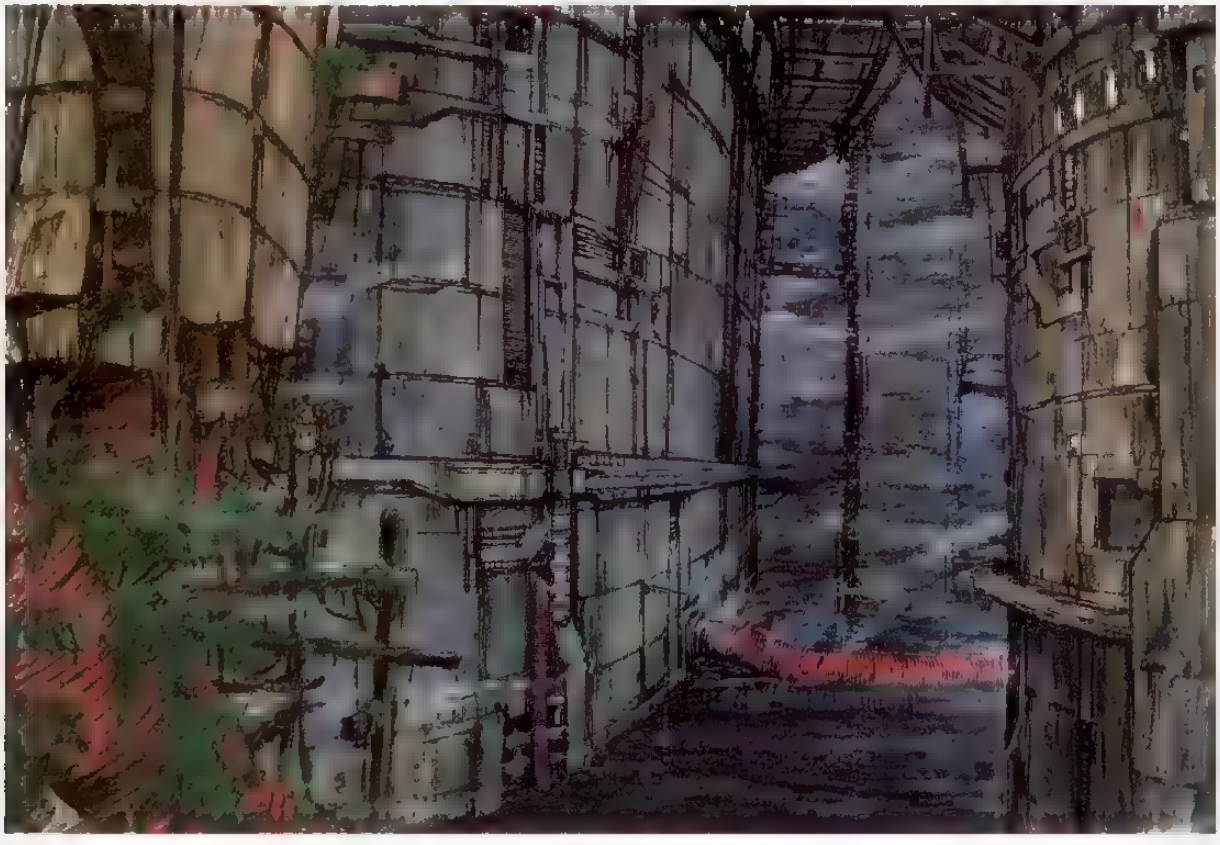
Work of NOISE
Tarocchi Deck
2001
[illegible]

Work : NOISE
Title of the book
2001
Illustration for an index page

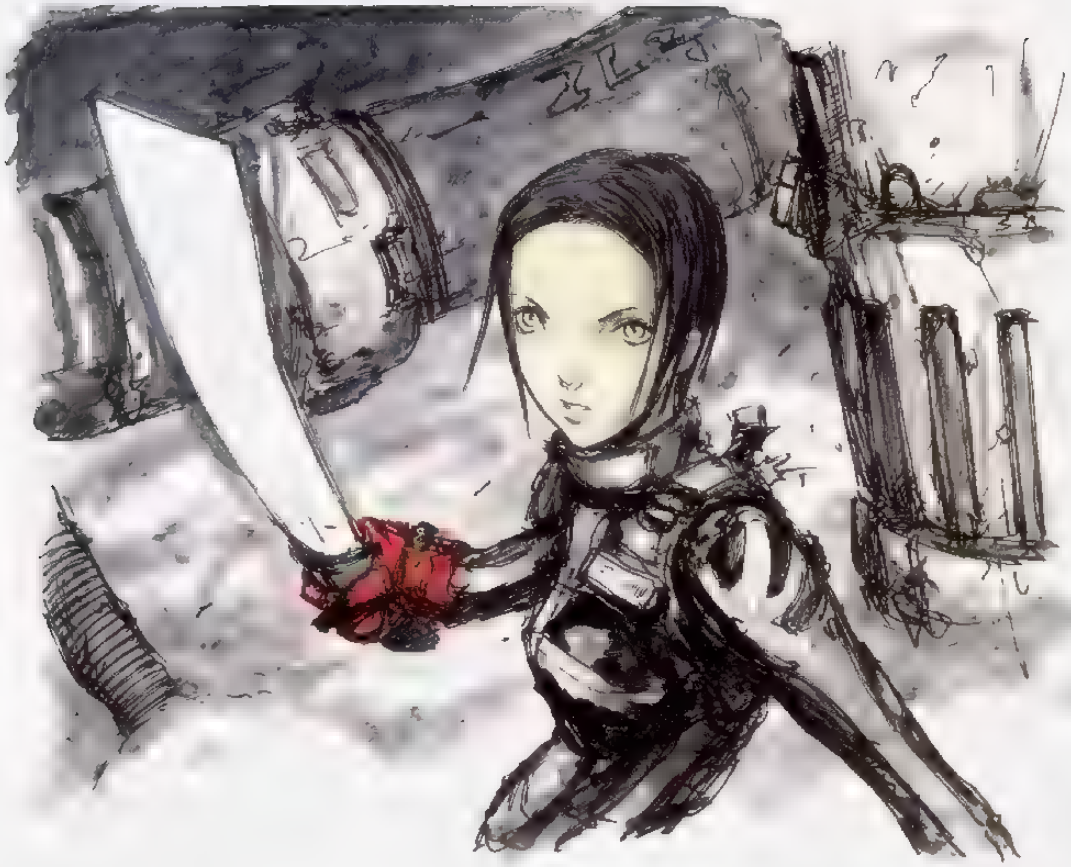
Work of NOISE
The comic book
2001
Cover Illustration

Work of NOISE
Season edition of AFTERNOON
2000
Preliminary announcement illustration of NOISE.

Work of NOISE
Season edition of AFTERNOON
2000
Inside color page.



Work of NOISE
Season edition of AFTERNOON
2000
Inside color page



Work of NOISE
AFTERNOON
2001
Preliminary announcement illustration of NOISE

Work of NOISE
AFTERNOON
1999
Preliminary announcement illustration of NOISE

Work of NOISE
Season edition of AFTERNOON
2000
Preliminary announcement illustration of NOISE.

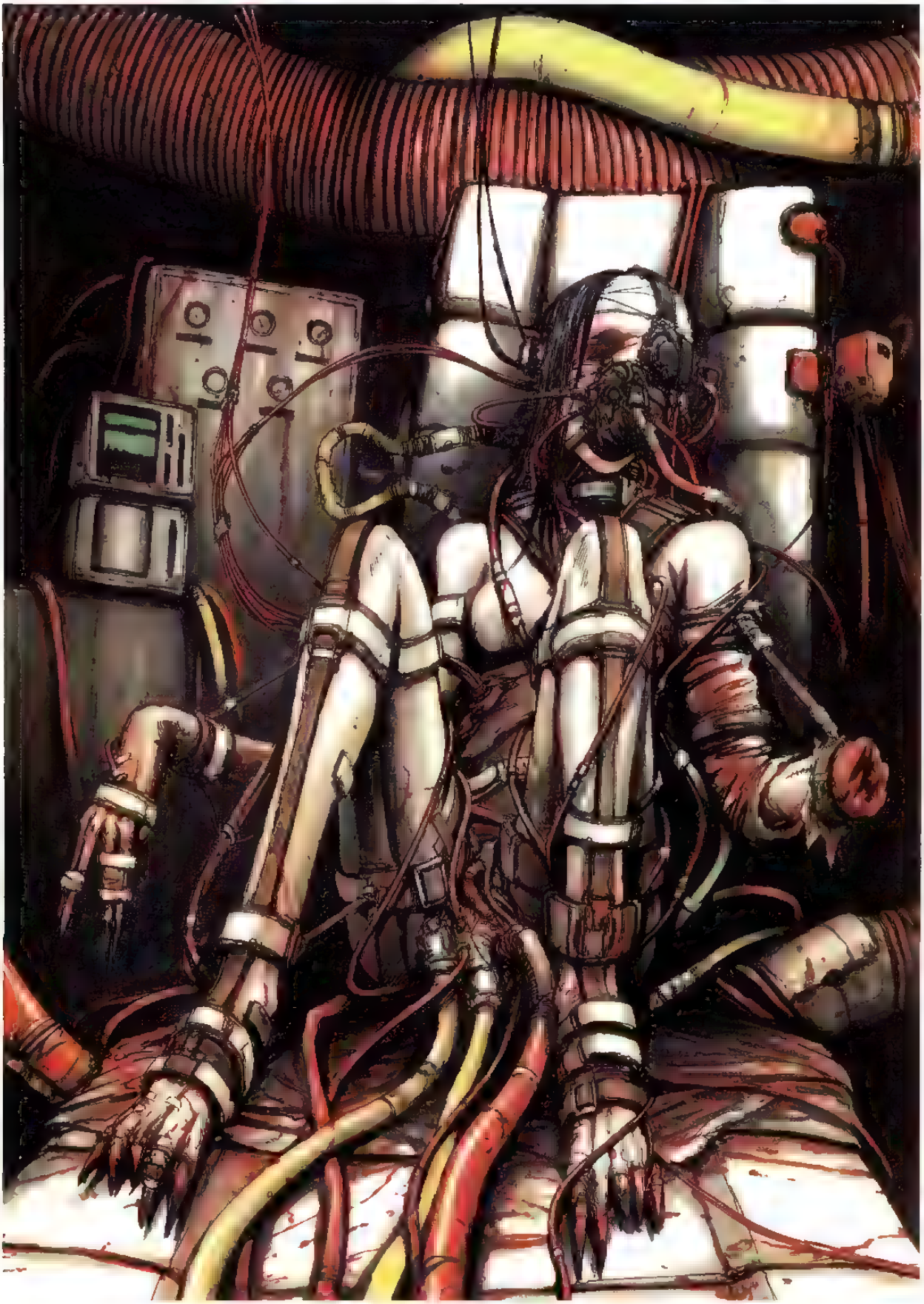
Work of NOISE
AFTERNOON
2000
Preliminary announcement illustration of NOISE.

Work of NOSE
Drawing for T-shirts
2000

NO'SE解説

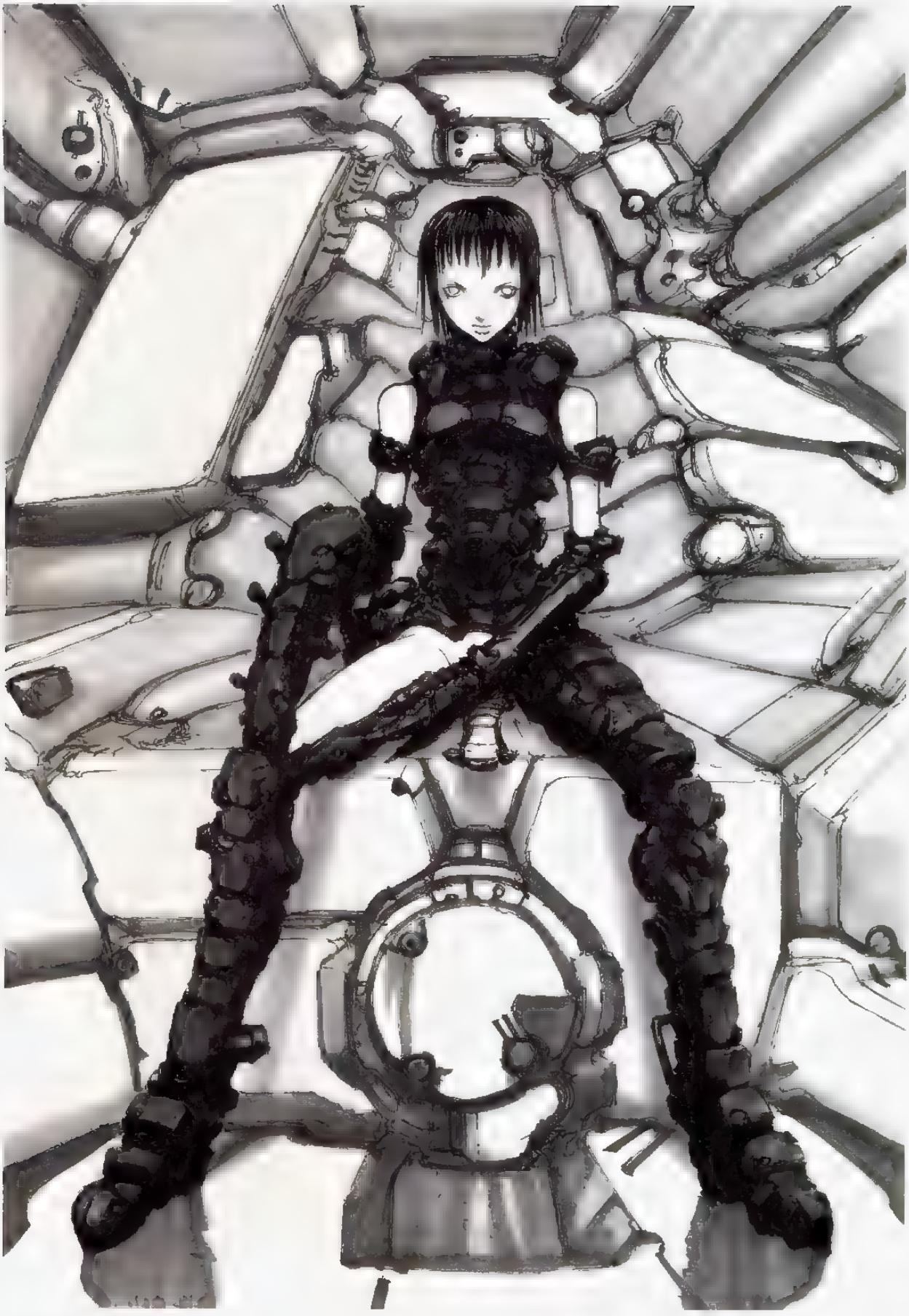
実は、「アフタヌーン」の四季賞に『BLAME（当初は　か付かない』が入選する前に投稿したのが『NOSE』だった。佳作には入ったが結局は誌面に載ることもなく、日の目を見ないまま闇に消えたはずの作品である。その『NOiSE』が突如として復活したのは、『BLAME　』の連載が進み、単行本が5巻くらいに達したときのことた。「アフタメーン」のシーズン増干で何か描かないかという話になって、あの『NOSE』はどうだろうと打診を受けたのである。『NOiSE』の時代背景は『BLAME！』の数千年前で、二つの作品世界は完全につながっているし、共通の登場人物や化け物も出てくる。わかりやすくいえば、『BLAME！』の世界はすべてが壊れて狂っているが　そうなるに至った厄災について描いたのが『NOiSE』なのだ。本当は現代から『BLAME！』にいく途中のお話として、ネットスフィアの誕生秘話をやりたかったが、連載の中でうまく説明できずに終わってしまった。画のほうに関しては敵がカルト教団なので、西洋の宗教画を参考にして描いた部分が多い。主人公が女ということもあって、『BLAME！』とは違う意味で楽しめる作品だと思う。

OtherWorks



Bitch's Life
2001
Graphic sha Publishing Co.Ltd

Bitch's Life
2001
Graphic sha Publishing Co. Ltd.



Blood's Smile
2001
Graphic Sha Publishing Co. Ltd

Blood Life
2001
Ganpat Shastri Paithankar Collection

Poster of the convention in Germany
2002

Dirt Illustration for VESPERTILIA
2002

Poster for the exhibition in Lucca
2002

Illustration of a novel.
X - EKUSUTASU
2001

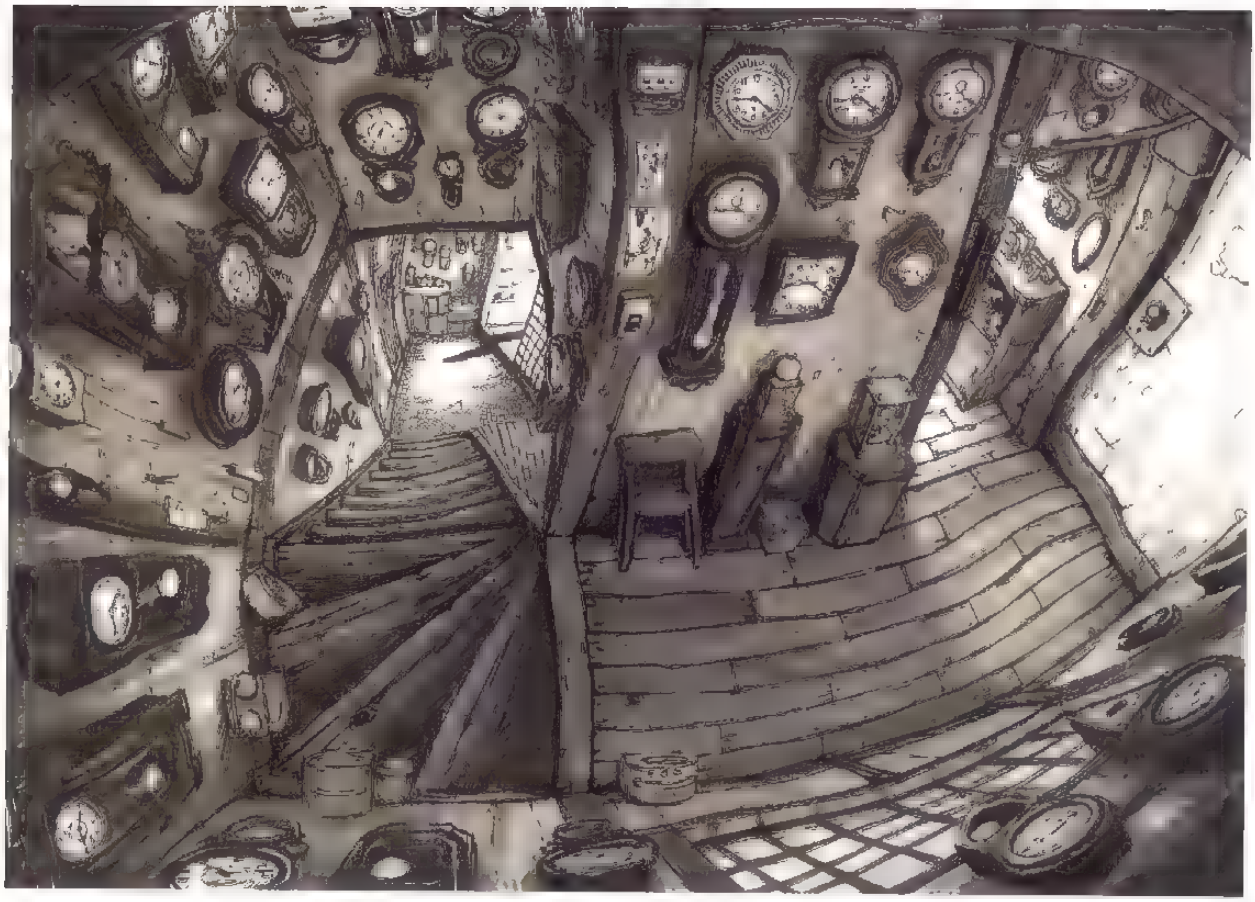


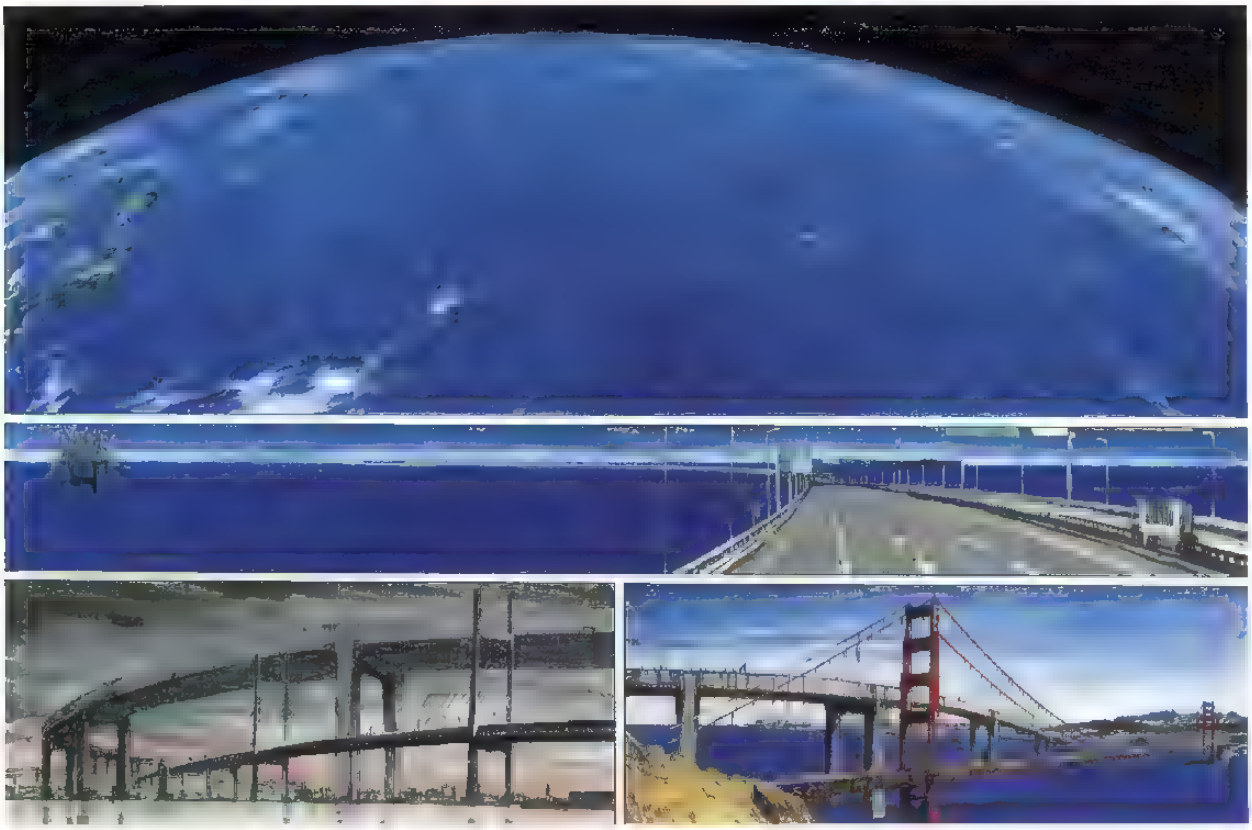
Illustration of a novel.
X+ EKI SUTASI
2001

Other works解説

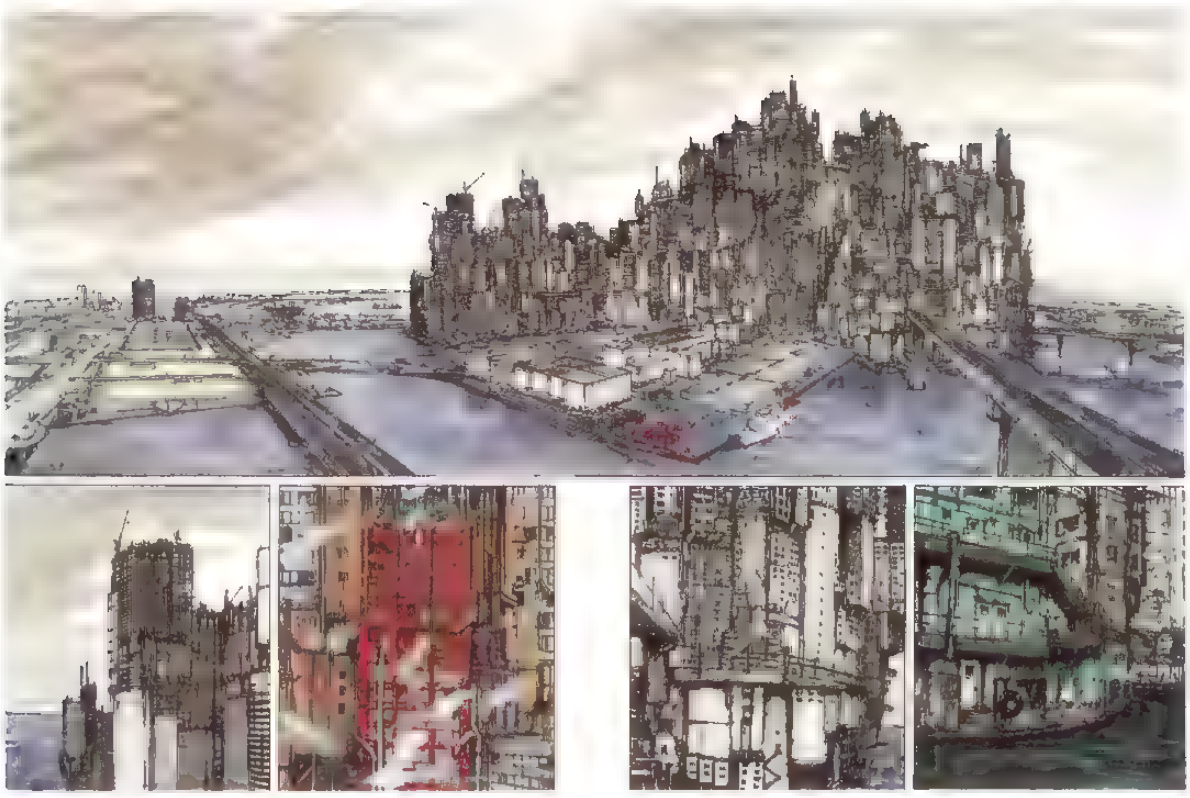
最初のほっの機械の部分が壊れていたり、全身傷だらけだったりという4体の女は 菲沢靖氏が監修して寺田克也氏やヒロモト森 -氏など24人のアーティストが参加したイラスト集『B tchi's Life』 グラフィック社) に提供した作品。ビッチズライフのテーマだけ与えられて、後は好きに描いて欲しいという依頼だった。色を塗ったのはマジックに似ている コピックマーカー。一枚画の注文が来るのは素直にうれしいし、漫画のように同じキャラを何回も描いたり、話の辻褄を合わせたりしなくていいから気分的に楽だ。その場で思い浮かんだ画を形にするだけ。師匠の高橋ツトム氏がやっていたバンド「EYESCREAM」のフライヤー用に描いたイラストの下にあるヌイグルミのテディベアは、あるコンベンションのポスターに使われたもので、あちこち壊れた感じにしたのはこちらのアイデアだった。最後のモノトーンの画は 講談社のカルチャー誌「エクスタス」に掲載された藤谷文子氏の短編小説『焼け犬』につけた挿絵。当たり前だが、ちゃんと作品を読んで描いた。とにかく、いろんな注文を受けて画を描くのは楽しい。自分に期待するのは美しい画じゃないだろうし,すごい画も求めていないはず。『BLAME！』などを見て注文がきたのだから、特に背伸びをすることもなく、いつものテイストで描けばいいのだと思う。

MEGALOMANIA

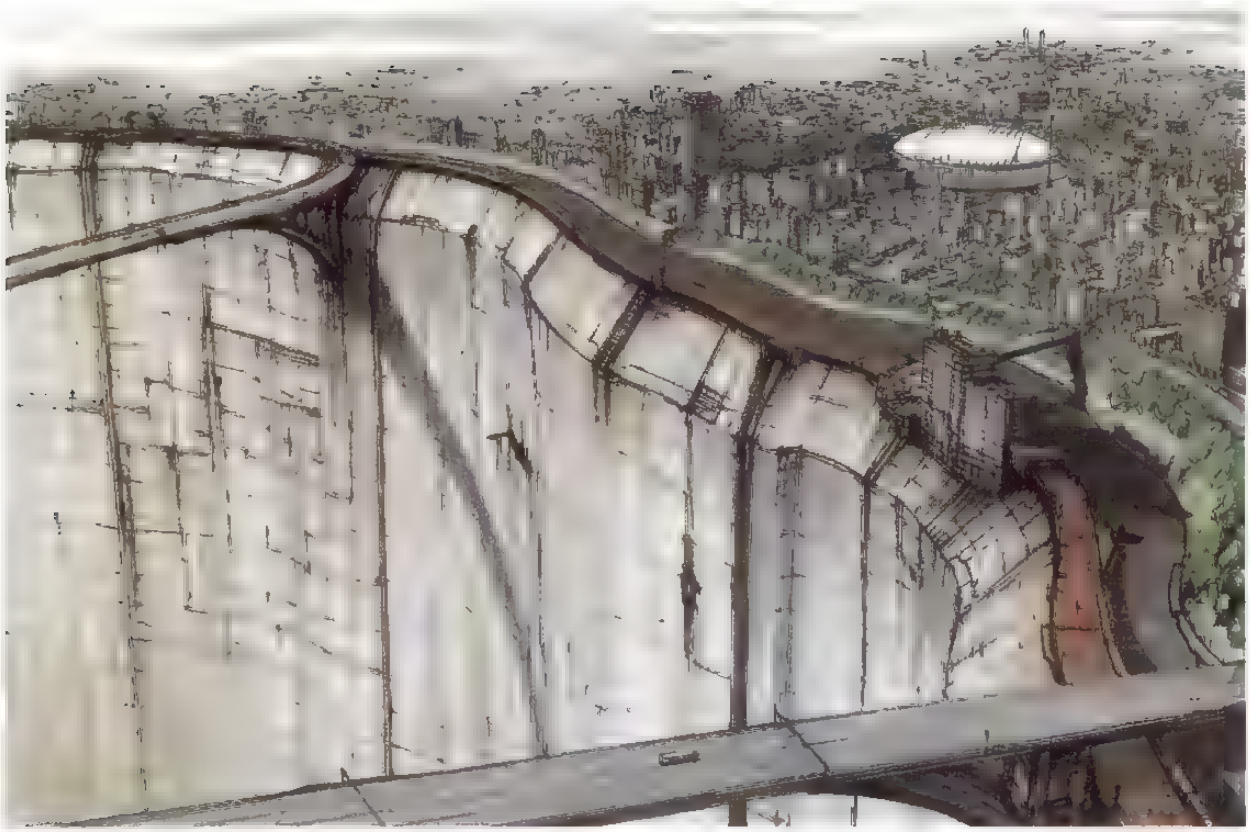
Mobile Dialogue
Asakusa, Taito-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



Megalomania
Yokohama Bay Bridge (Yokohama-shi,Kanagawa)⇔Golden gate national Recreation area (San Francisco,California)
STUDIO VOICE
2000

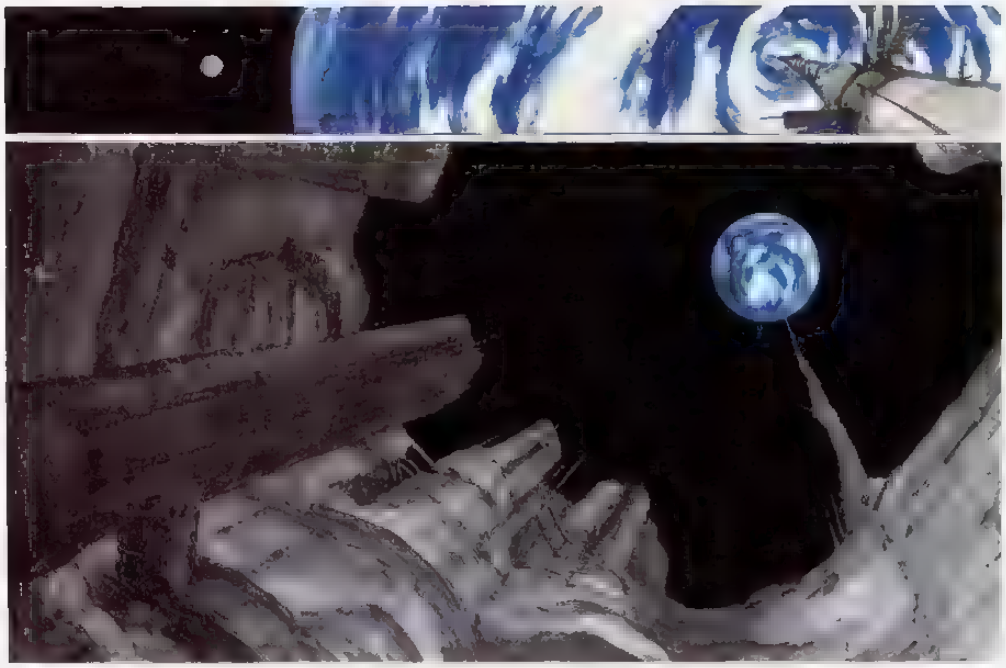


Megalomania
Daiba Minato ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



Megaro narua
Kanda Chiyoda ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000

Megalomania
Nakano Nakano-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000

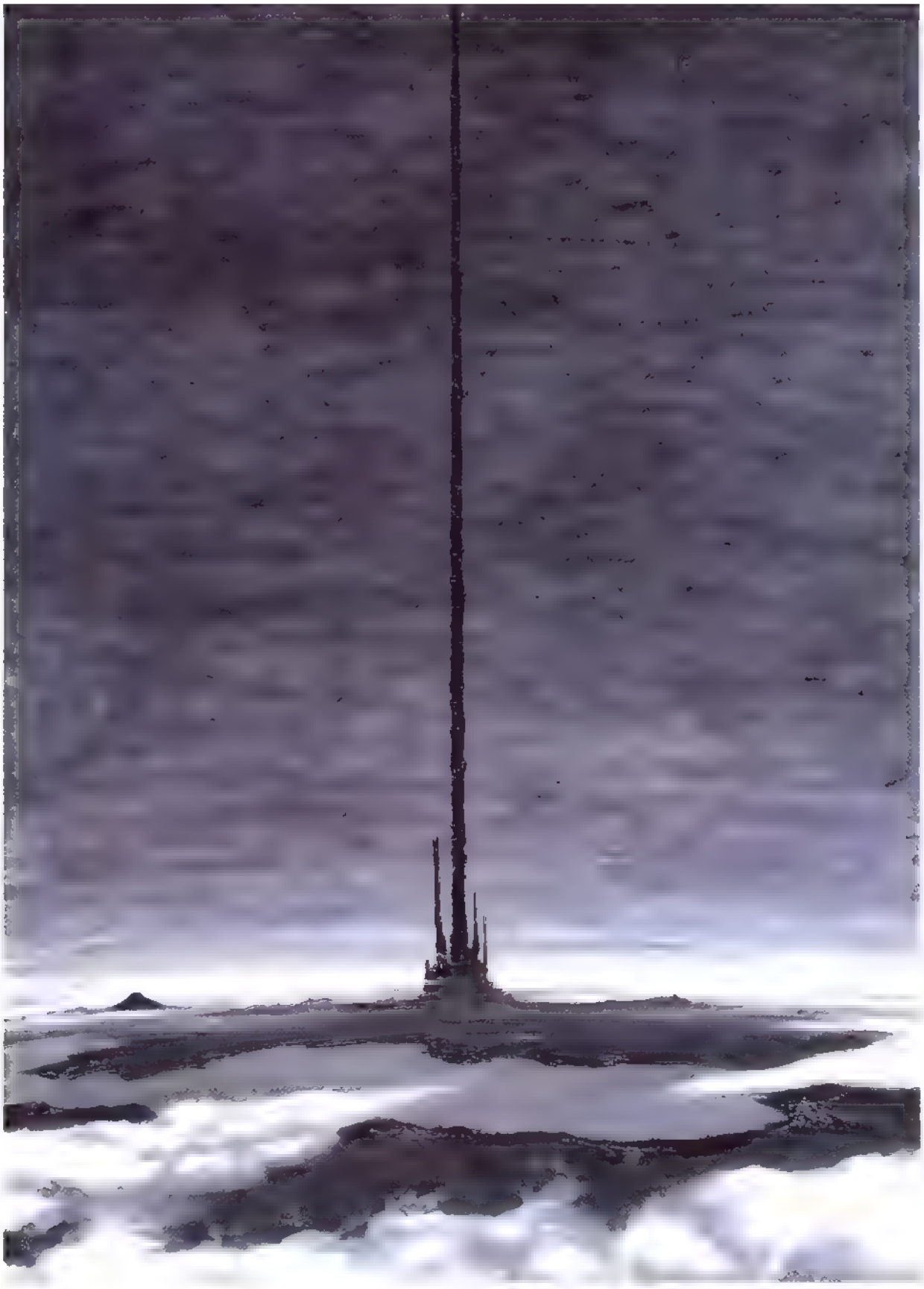


Megalomania
Miyake-mura, Tokyo
STUDIO VOICE
2000

Megalomania
Okutama ko Okutama machi, Tokyo
STUDIO VOICE
2000

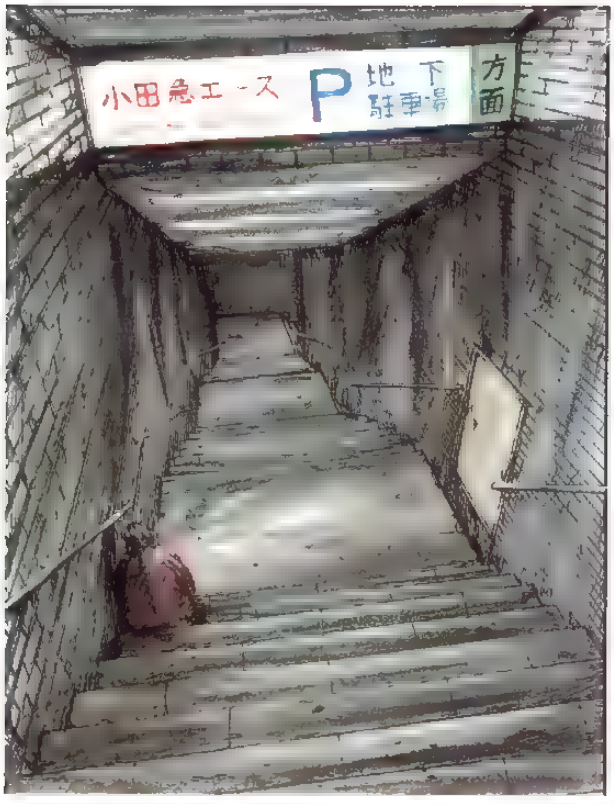
Megalomania
Koen 2, Sugamo 3-ku, Tokyo
STUDIO OMOI
2003

Megalomania
Ikeda Susumu (b. Tokyo)
STUDIO VOICE
2000



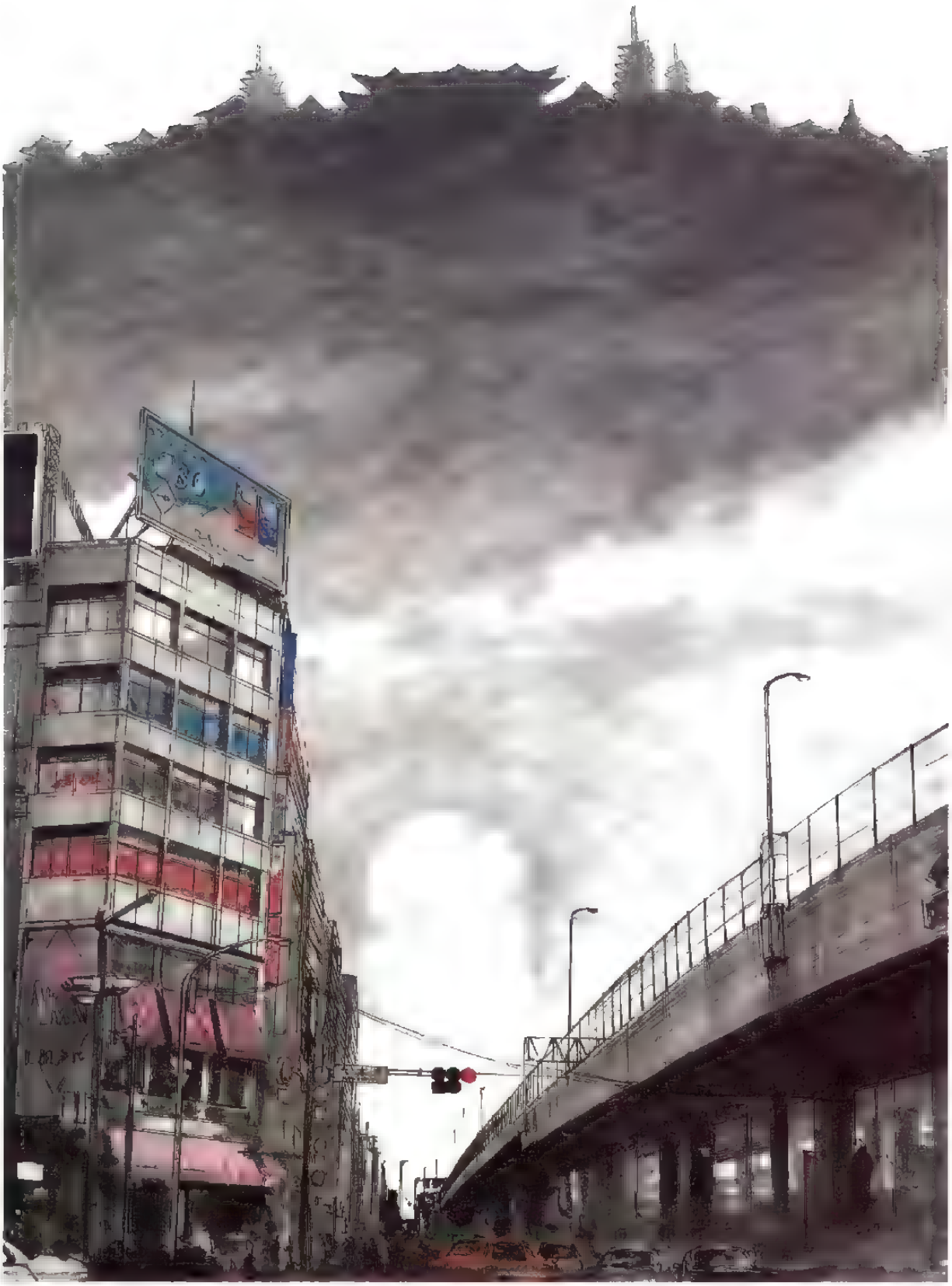
Megalomania
Musashino shi, Tokyo
STUDIO VOICE
2000

Megalomania
Musashino-shi, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



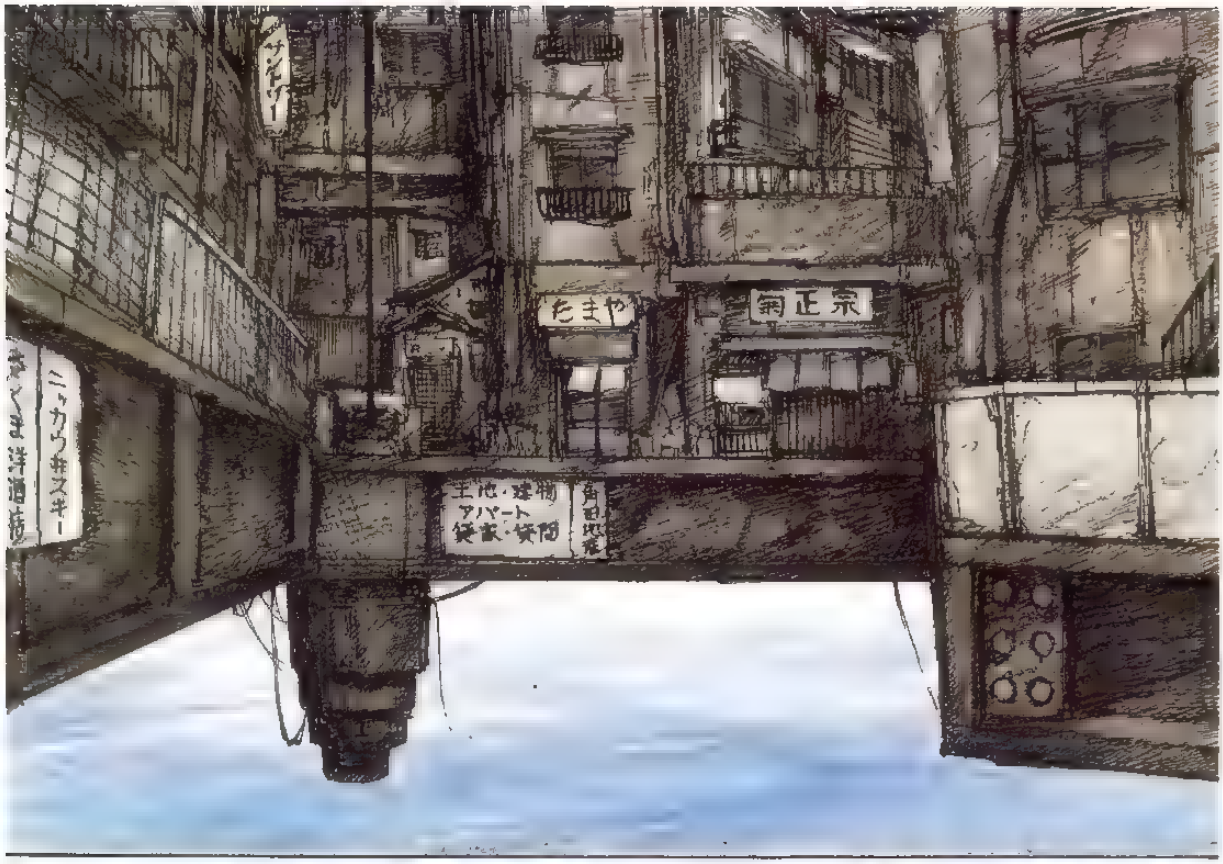
Meguro-ku, Tokyo
Nissei Shinjuku 1-chome Shinjuku-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2010

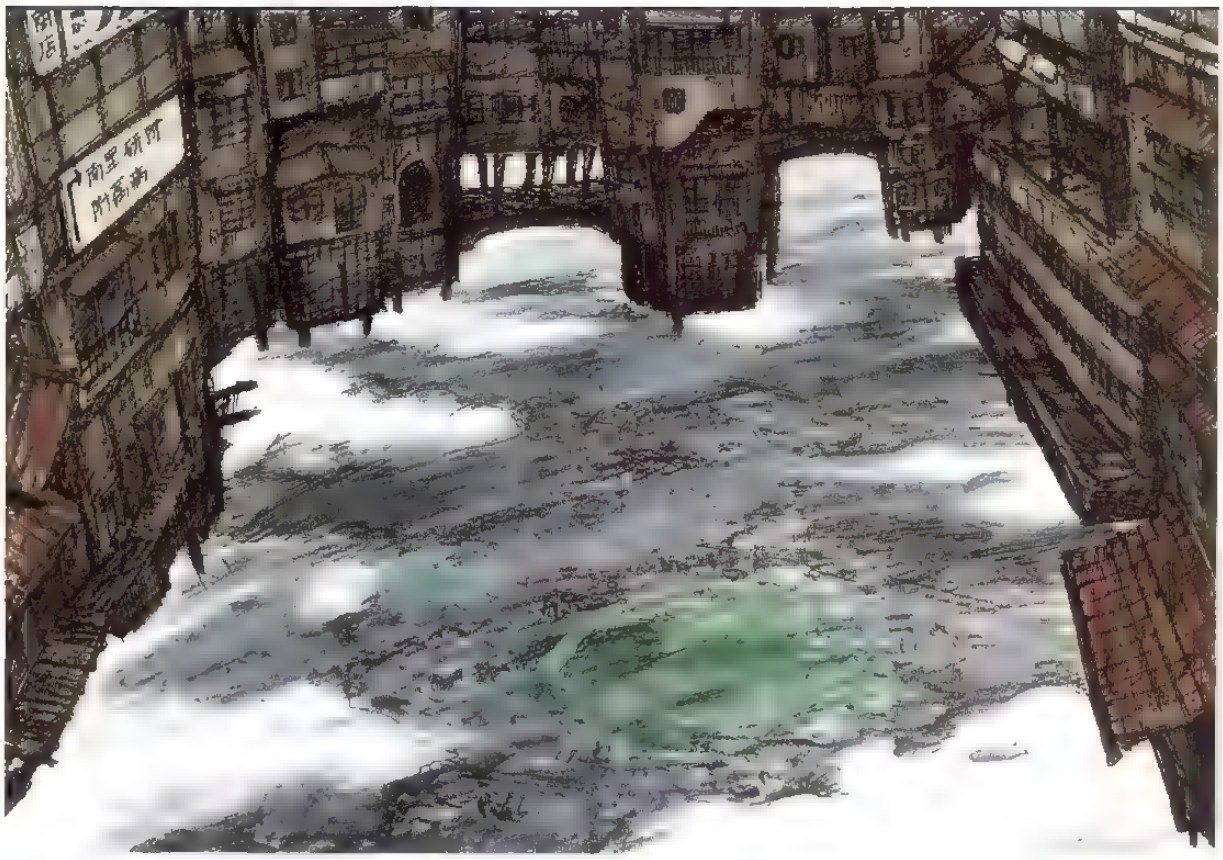
Metabolizando
Nem Shinjuku Terminal Station
STUDIO VOICE
2000



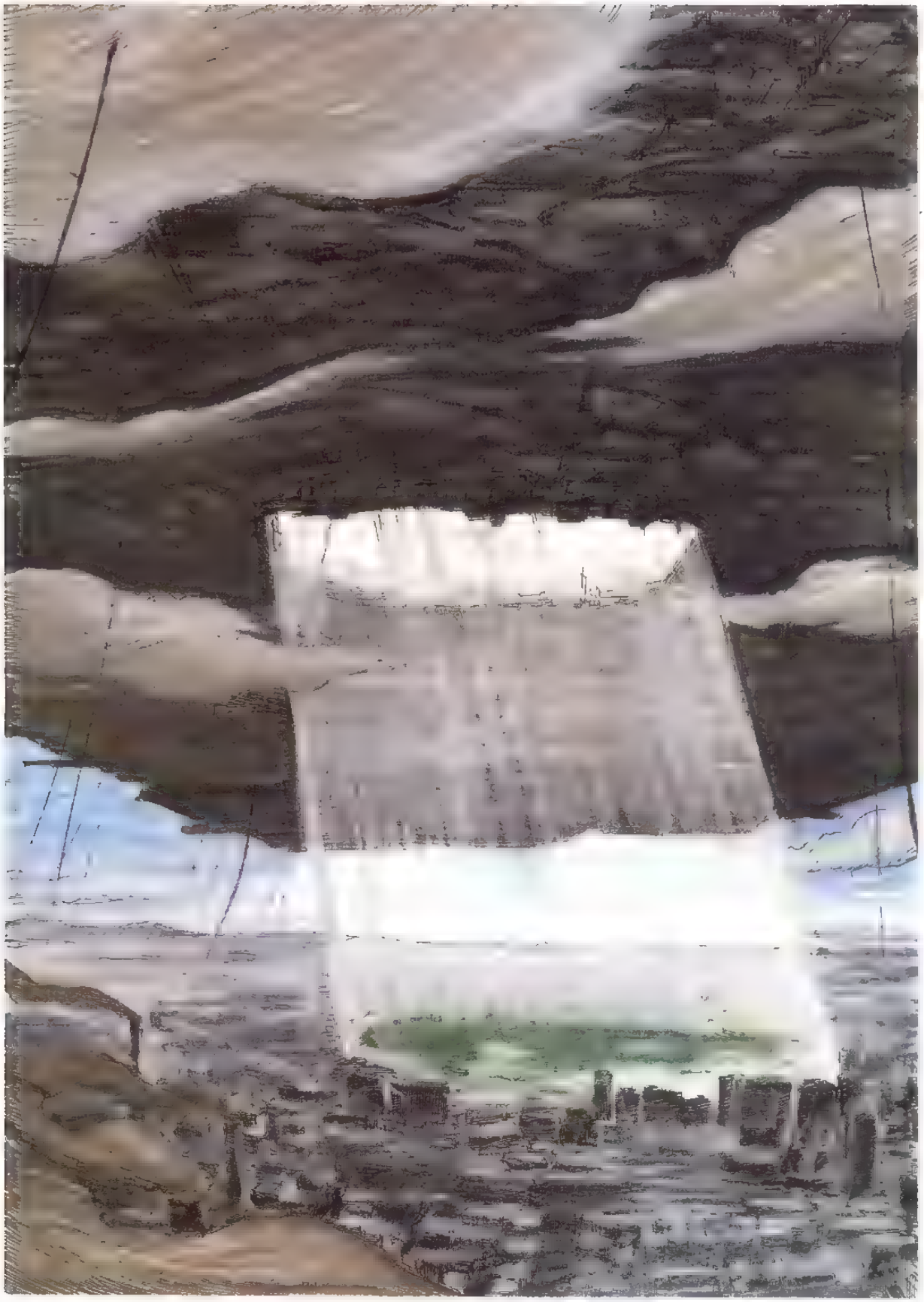
Megalomania
Roppongi Minato-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000

Megalomania
Roppongi, Minato-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000





Megatonmania
Chiyoda, Chiyoda-ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000



Megalopanna
Chiyoda Chiyoda ku, Tokyo
STUDIO VOICE
2000

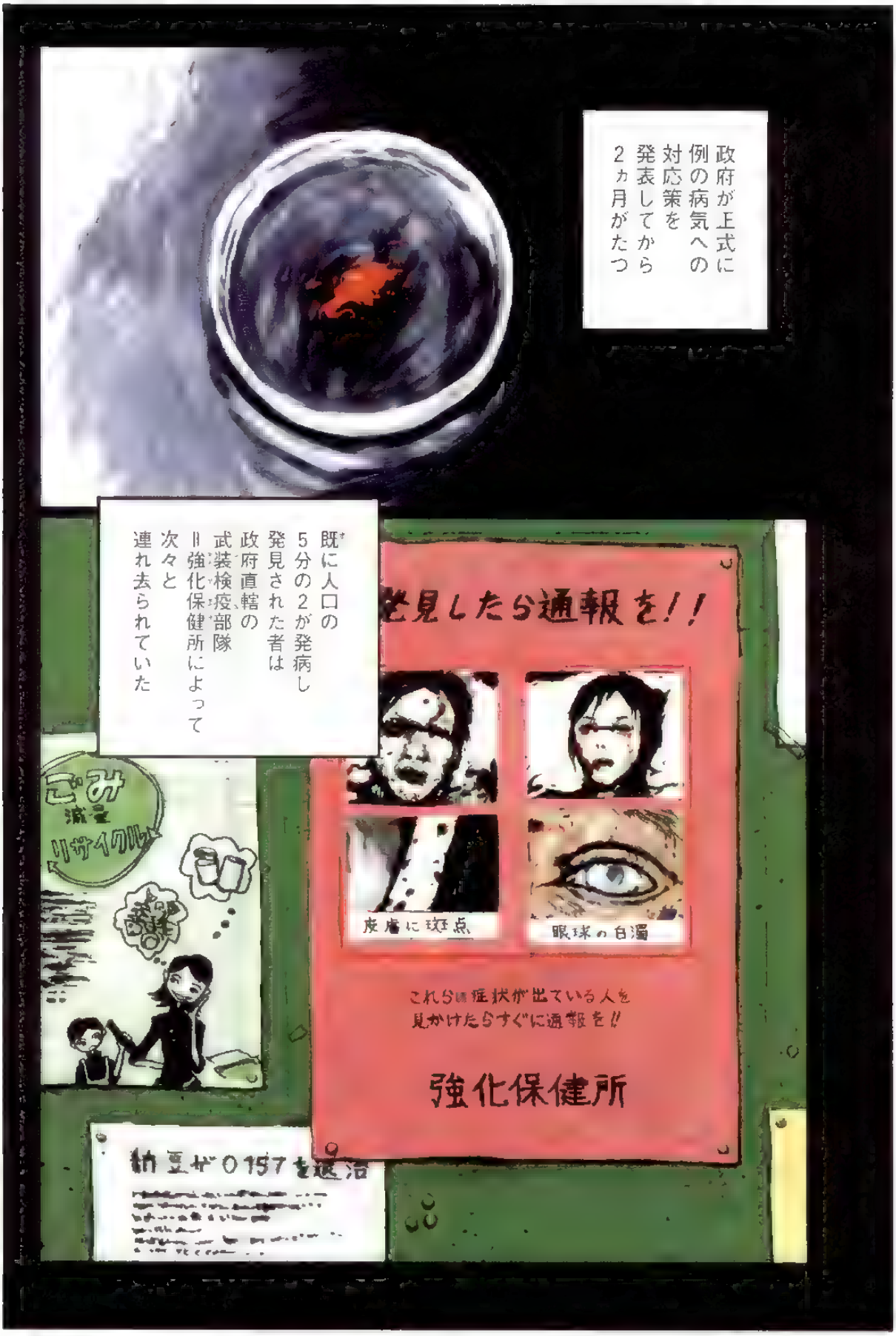
Megalomania 解説

約1年にわたって「スタジオ・ボイス」誌に連載した架空建築物のイラストシリ　スである。もともとMegalomaniaがスタ　トする1年くらい前に、『BLAME　』についての取材があって、そのときの編集者から企画の話をもらった。『BLAME！』の中で巨大な建物が重要なパ　ツになっているのを知って、現実と架空のボ　ダーにある建物を描くシリ　ズを思いついたらしい。具体的に中身を詰めていく過程で、実体のある現代の風景の中に、架空の巨大建物を組み合わせるというテーマが決まっていった　毎回、何を描くかは直前に決めたが　一番のお気に入りは巨大なマンションに布団が干してある120ページの画だ。すごくシンプルでわかりやすいし、生活の匂いもあって一番やりたかった。逆に軌道エレベーターはSFの巨大建築マニアにとっては、当たり前の画を当たり前に描いただけである。漫画家になる前の　時期、建物の設計や現場監督の真似事をしたことがある。当時から建築物は大好きだったが、そういう気持ちを持ち続けたからこそ『BLAME！』のような作品が誕生したのだ。これからも建物の画にはこだわっていきたい。Mega omaniaはアクリルとコピックマーカーのどちらかで描いているが、そのうち何枚かはＮＴＴドコモ九州のＣＭで使われた。俳優の陣内孝則の後ろでザ　ッと流れていく一連の画かそうである。気がついた人はそうとうな巨大建築物マニア（すなわちMegalomania）と言っていい。

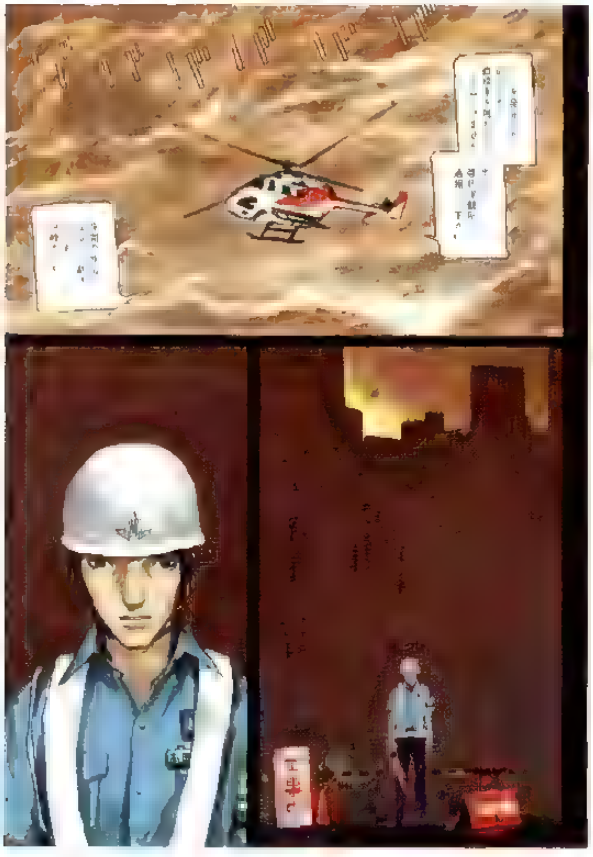
DEADHEADS

Work of DEAD HEADS
AFTERNOON
2002
Preliminary announcement illustration of DEAD HEADS

Work of DEAD HEADS
AFTERNOON
2002
Preliminary announcement
Illustration of DEAD HEADS



DEAD HEADS
Season edition of AI TERNOON
2002



DEAD HEADS
Season edition of AFTERNOON
2002

DEAD HEADS

2002

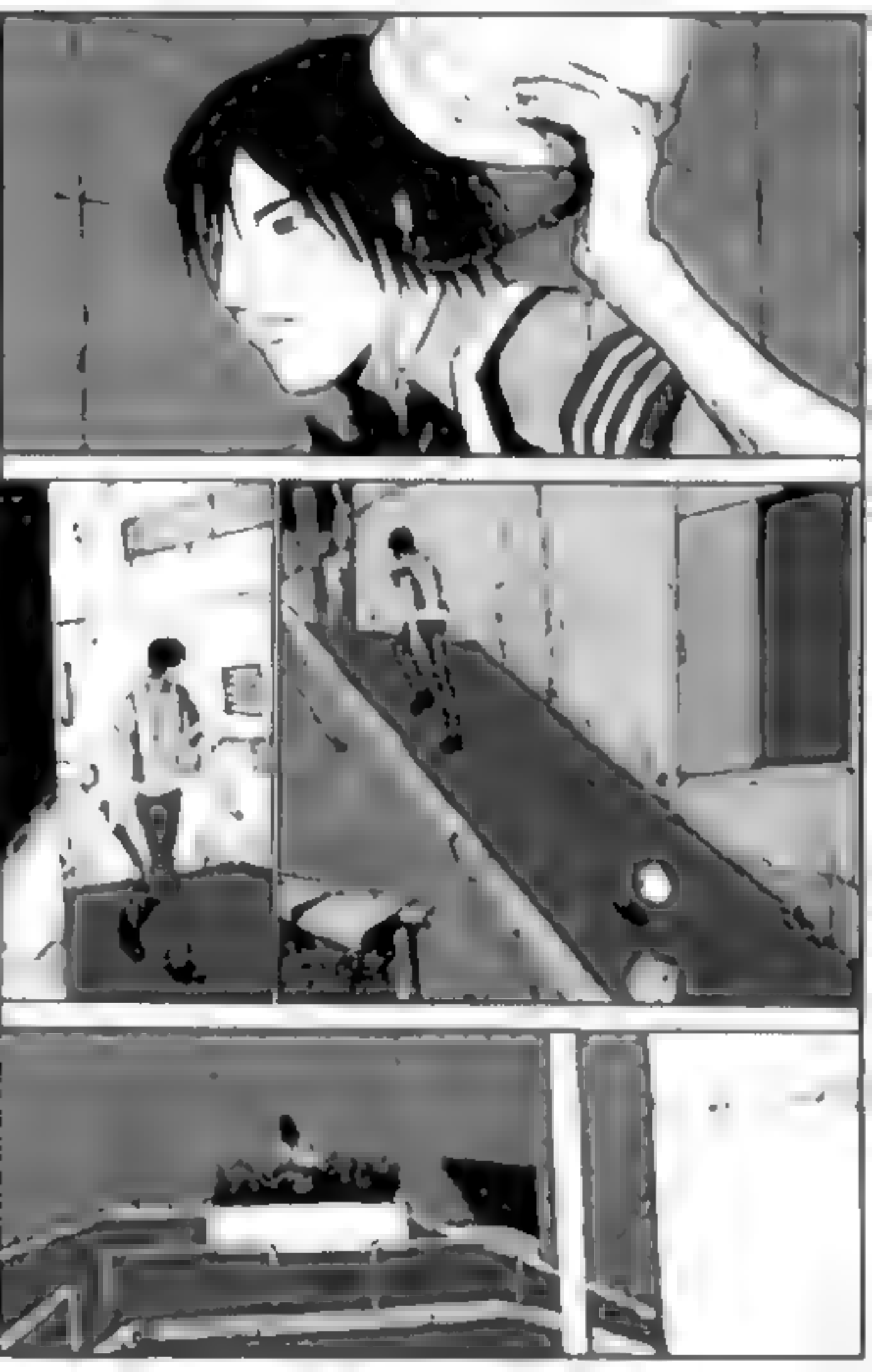
Comic for the "Season Edition" of AFTERNOON

START

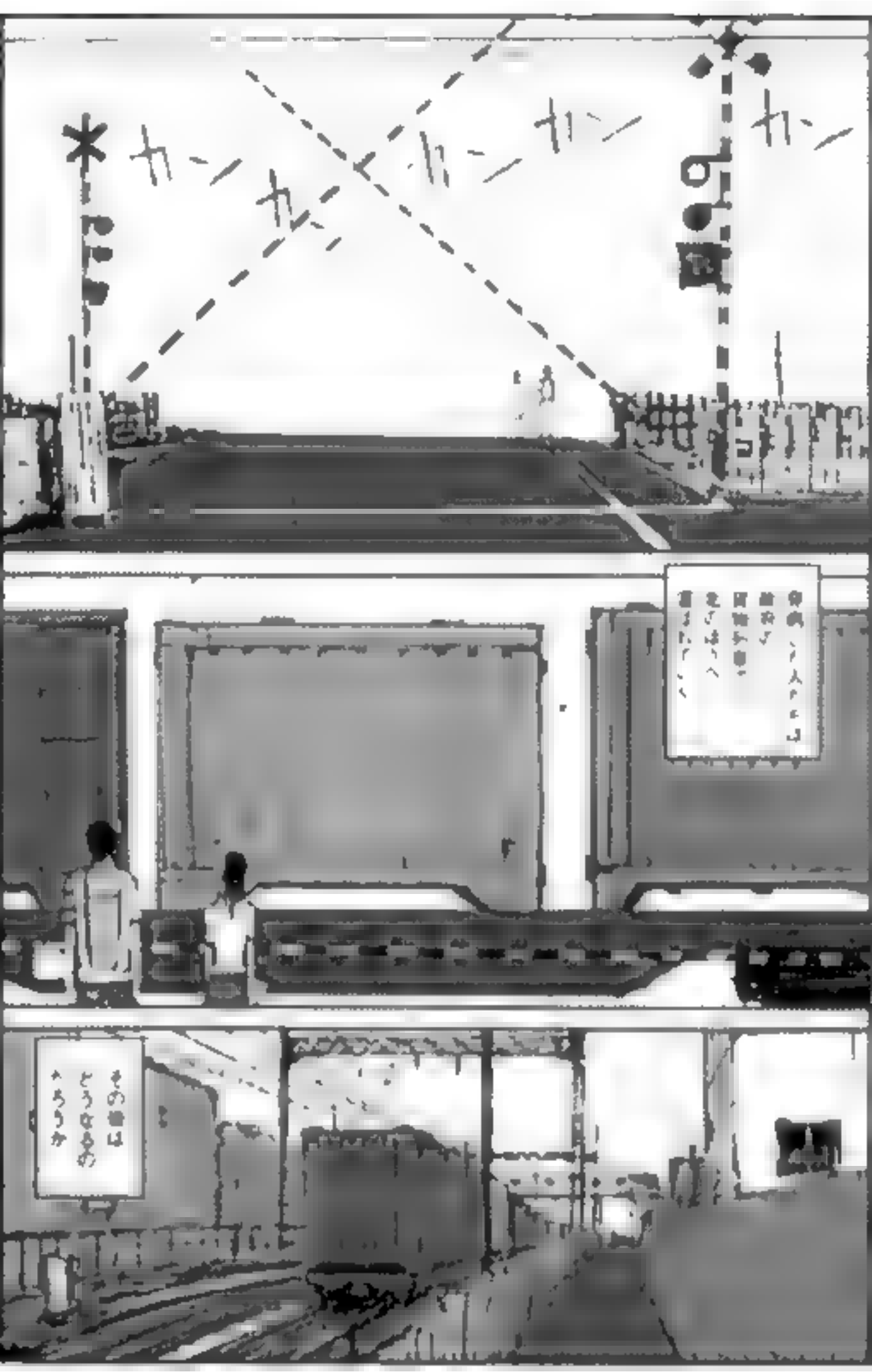
Please see the info file regarding these pages. -Vorbis

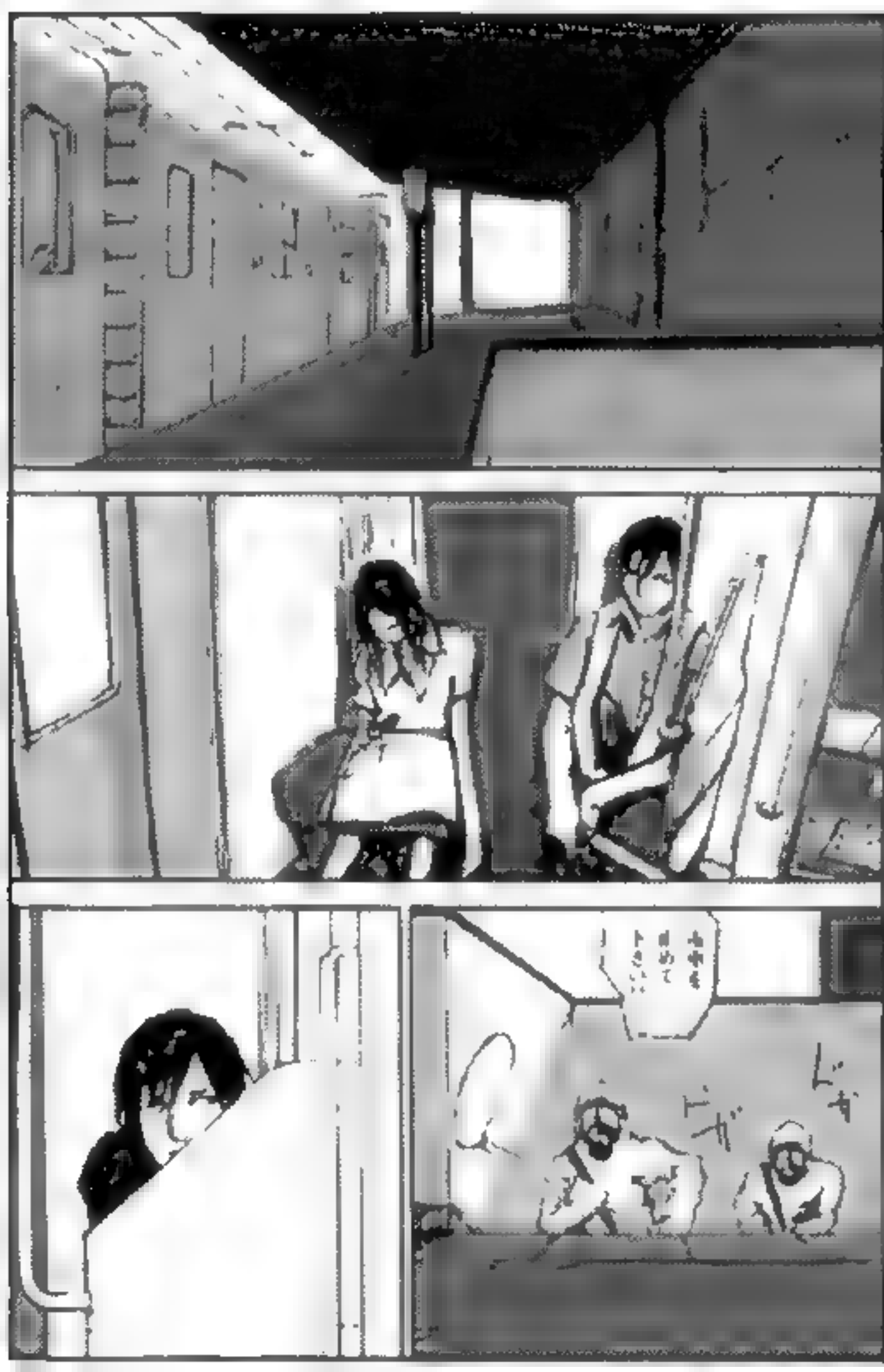
人人人ですか？
触らないで

ガヤヤ
強化保健
強化保健車



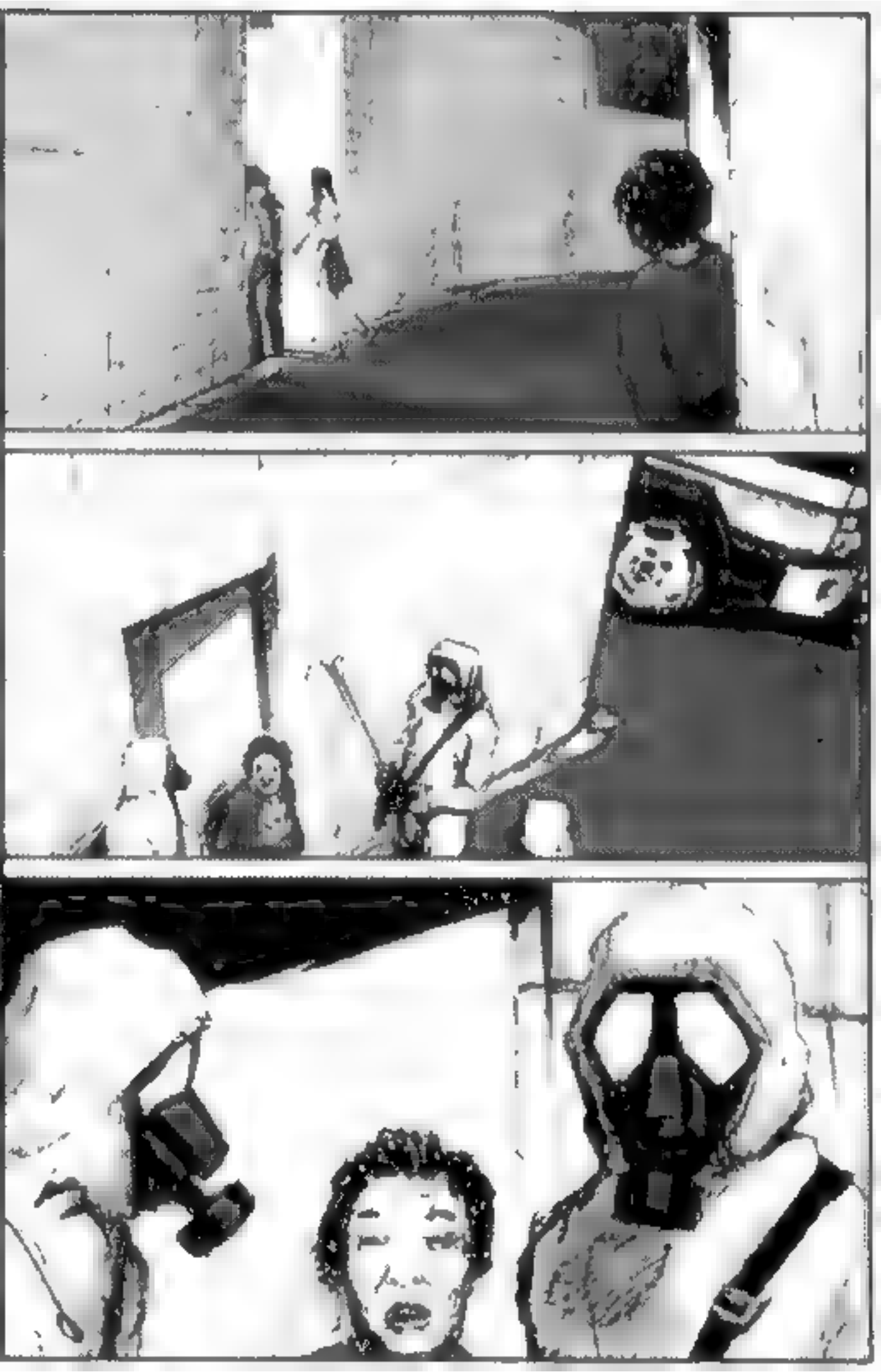
高田
たかた

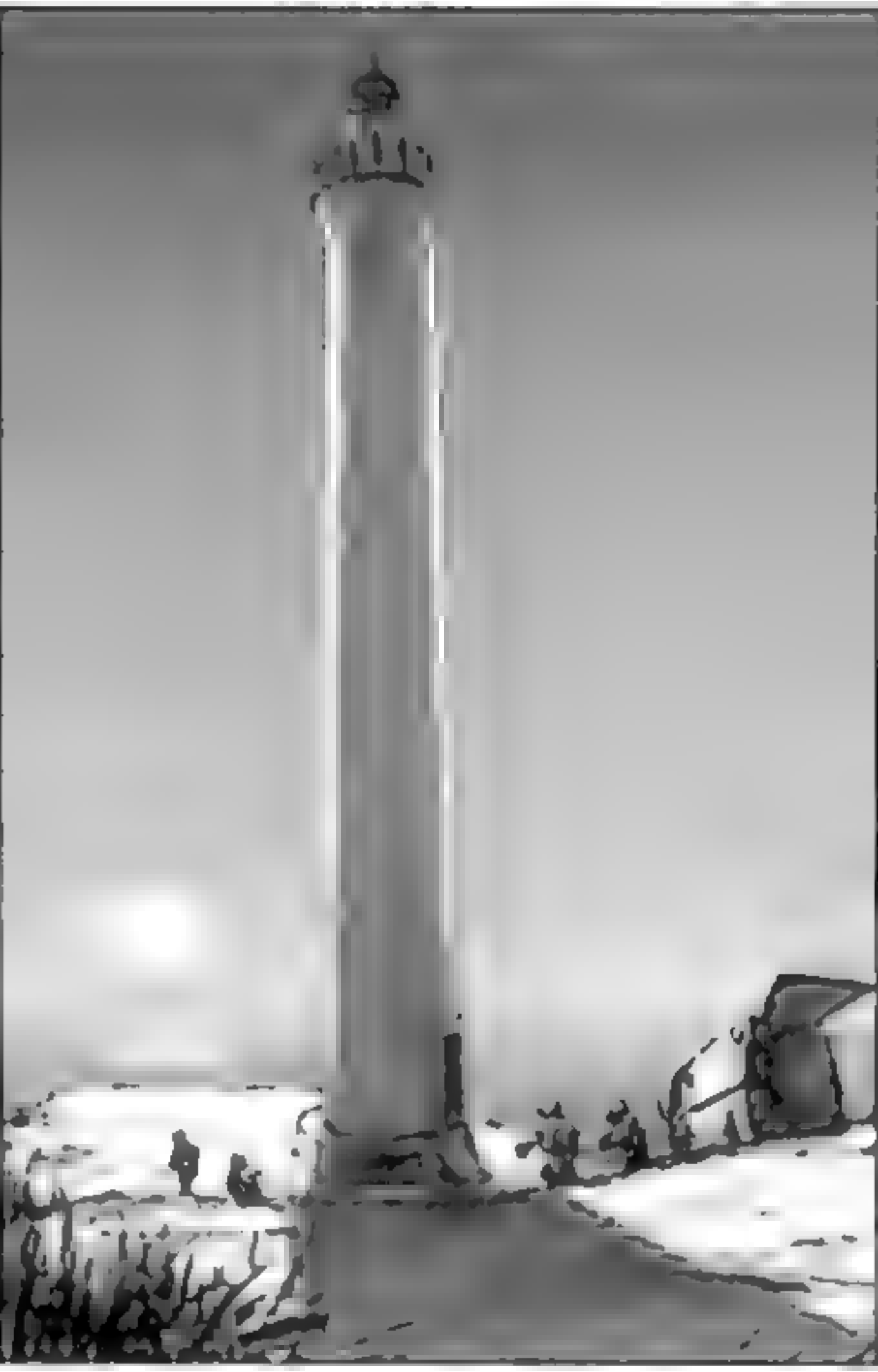

カン
カン
カン
カン
その後はどうなるのだろうか

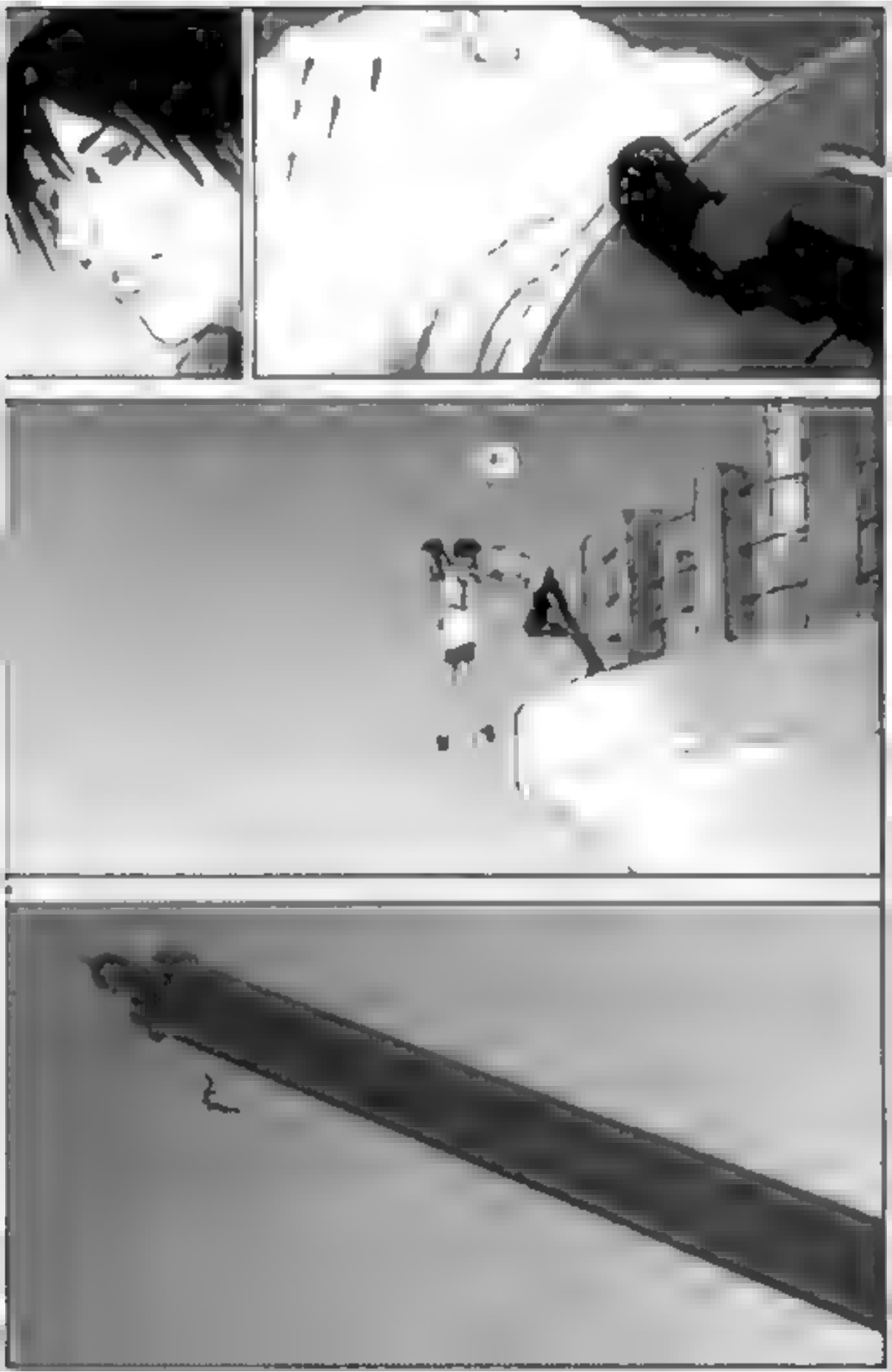

もう
やめて
ください
ドガ
ドガ

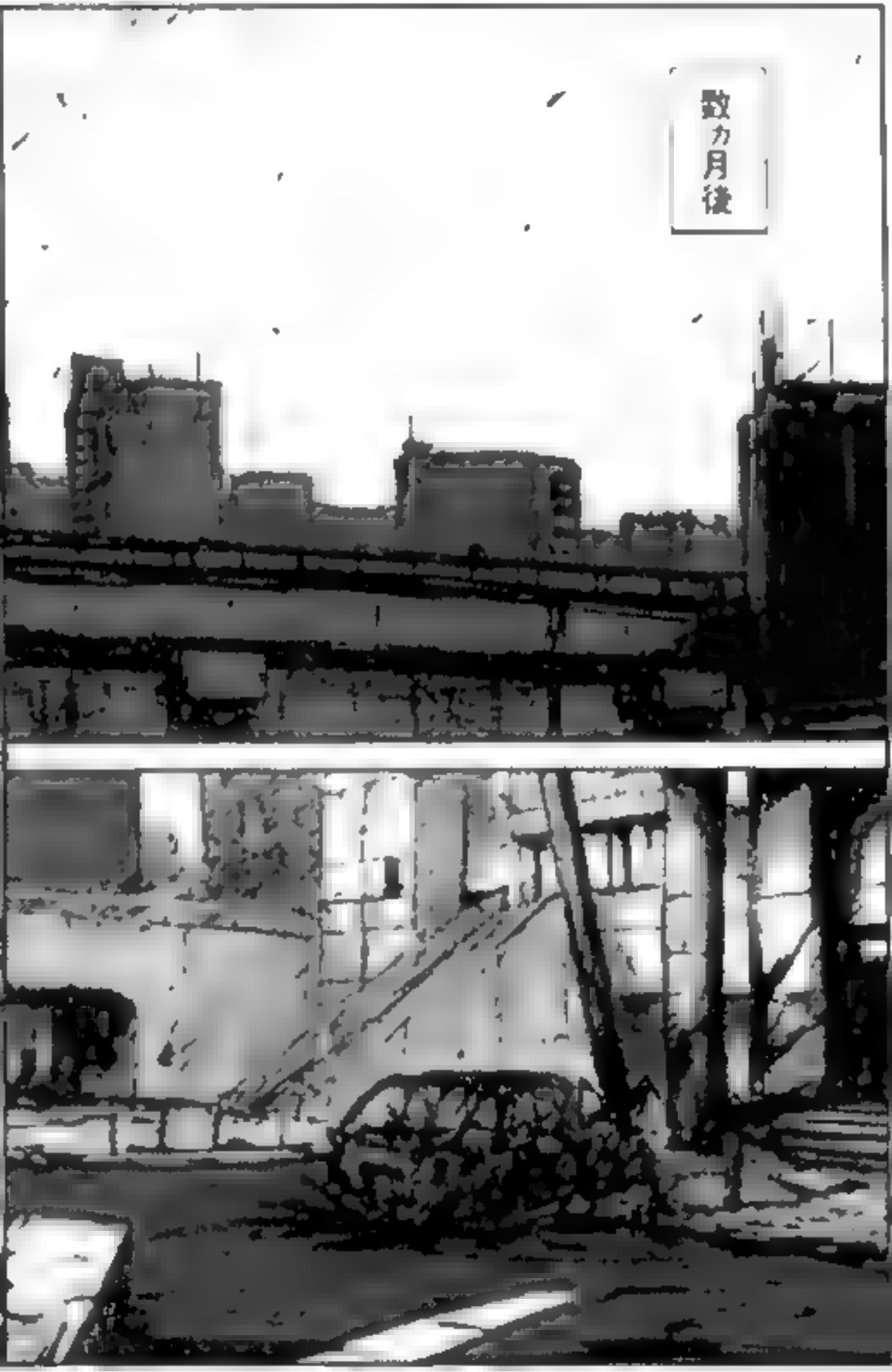
ある研究者が
ハエだけが
この病気に
耐性を持つと
言っていた

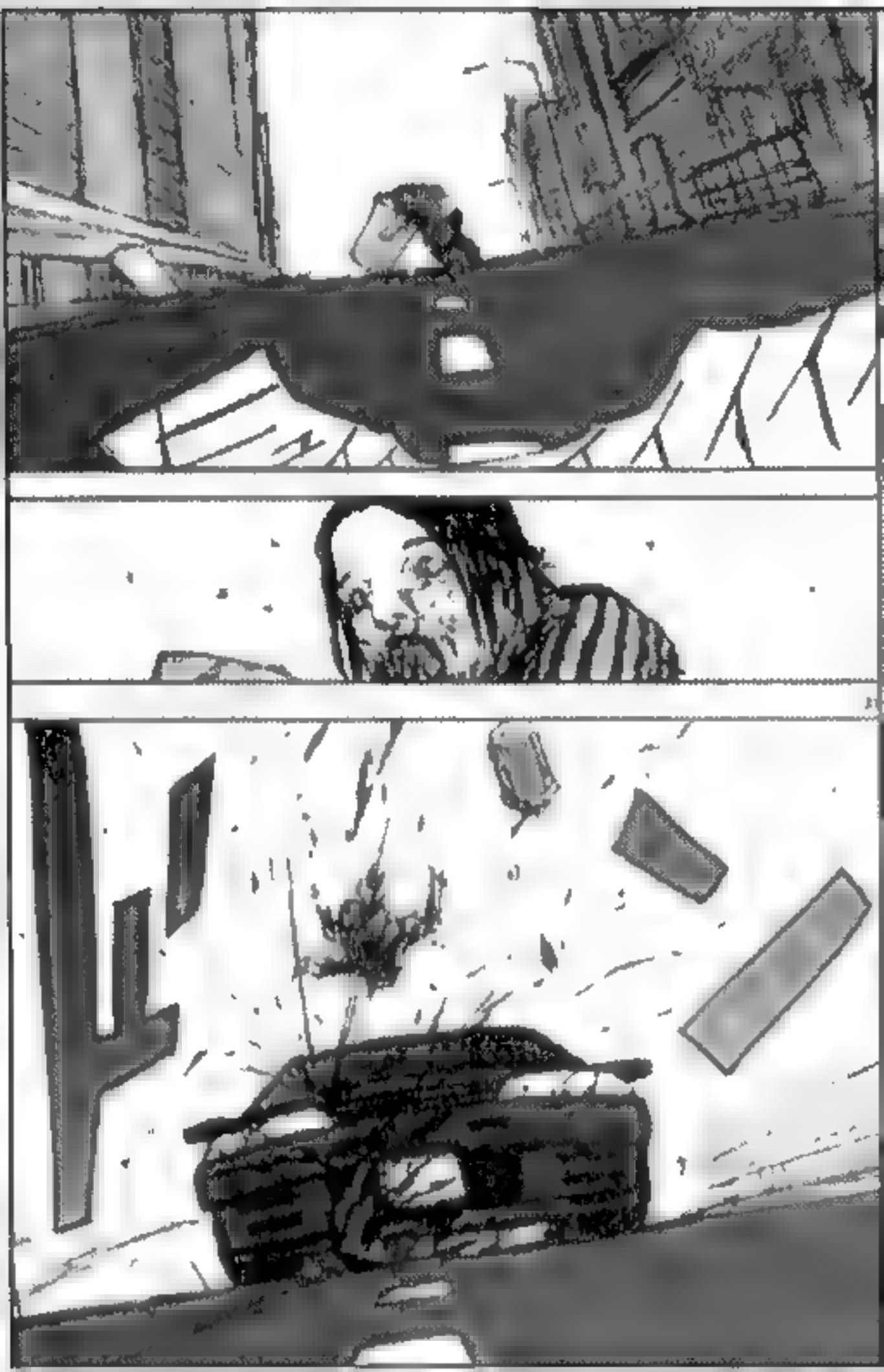
地球は
人工だけに
なる
まあ
いいか

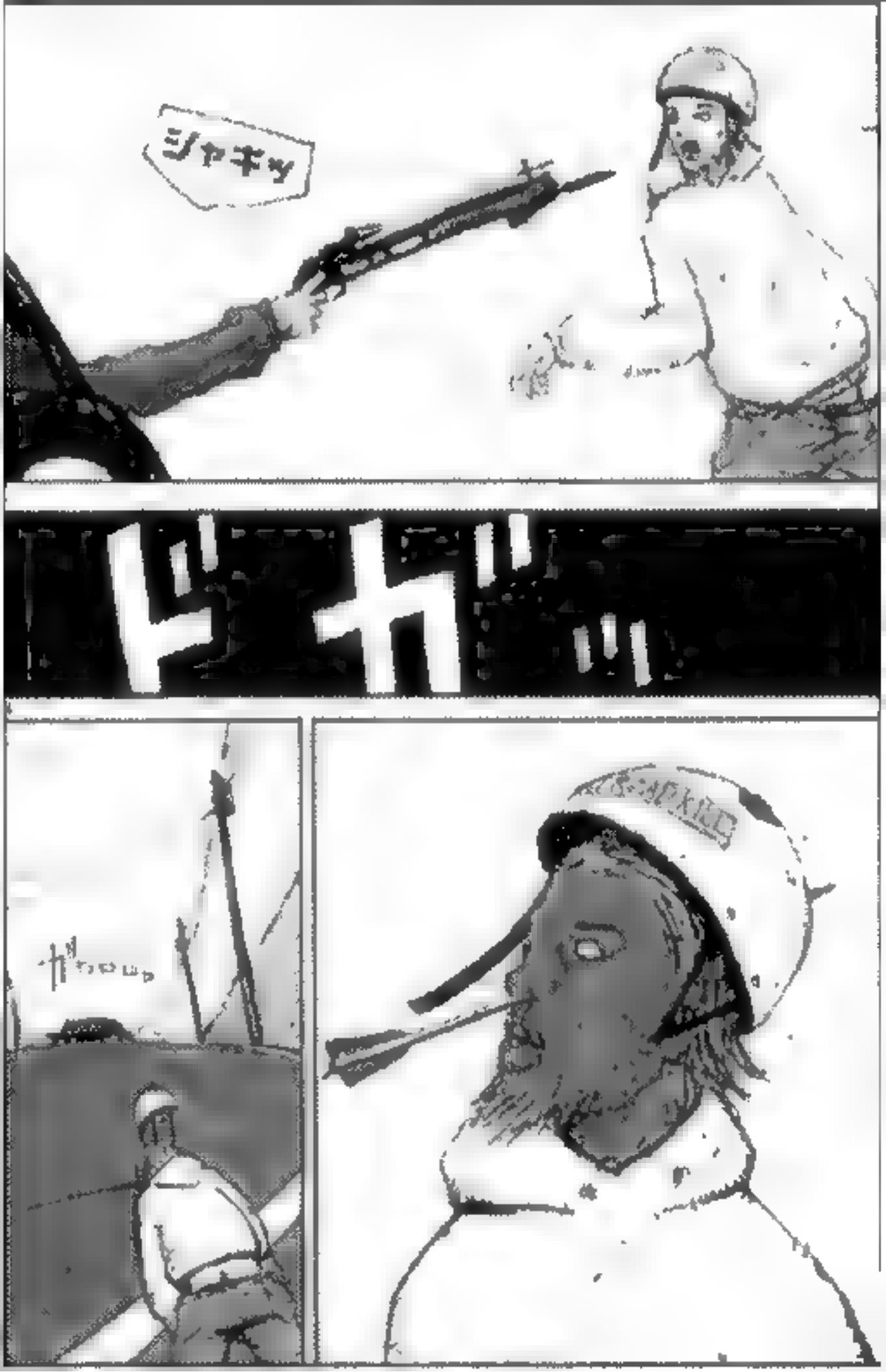







数カ月後




ジャキッ
ドゴォ

屋

あの時 僕たちは
確かに飛び降りた
はずだったけど
気がついたら
別の場所にいた

彼女（あれ以来
口をきいてくれ
ないんで名前を
知らない）は他の
兜闘者たちのように
体が硬ったりは
していない

ハエは 今も
増え続けている

END

弐瓶勉×Enki Bilal 対談

アフタヌーン　2001年5月号掲載

弐瓶　このあいだ、フランスのアングレームで開かれたコミックフェスティバルに行ってきました。

エンキ・ビラル（以下E・B）　アングレームはどうでしたか？

弐瓶　向こうでは、メビウス氏に会うことができました。その点では、すごく良かったです。

＋ 日欧ＭＡＮＧＡスタイル

弐瓶　まず最初に、僕はビラルさんのファンで、バンド・デシネ（以下Ｂ・Ｄ）[註1]の作家の中でもビラルさんが一番好きです。『ＢＬＡＭＥ！』のこの辺の絵なんかは、塗り方を真似したりしてます。

E・B　それは気付きませんでした(笑)。『BLAME!』を拝見させていただきましたが、すごくいいですね。3冊見ました。

弐瓶　フランス版はまだ3巻までしか出ていないんですよ。

E・B　ちょっとお伺いしますが、今おいくつですか？

弐瓶　僕は29歳です。

E・B　う〜ん。ちょっと僕の方が年上かな(笑)。

弐瓶　でも『ニコポル三部作』を描いていたころは僕ぐらいの年だったんですね。

E・B　まあ、そのぐらいかな。いや、正直に言いましょう。今、私は49歳だから、弐瓶さんより20歳年上ですね。『ニコポル二部作』を描き始めたのは'80年ぐらいですから、まさに今の弐瓶さんぐらいの年齢ですね。

弐瓶　でも、29歳であああいうのを描けるなんてすごいですね。

E・B　あなたの『ＢＬＡＭＥ！』だってすばらしいですよ。これからどんどん変化されていくと思います。今読ませていただいた時に感じたのですが、すでに、1巻目と3巻目とでは絵がちょっと変わってきていますよね。

弐瓶　日本の漫画は、ほとんどが連載を前提としてるので、忙しくて、進歩していく暇、練習する暇がなくて、それが今、すごい悩みですね。でも、ビラルさんのB・Dは、出すたびに劇的に変化します。あれはすごいですね。

E・B　変わっているというか、進化しているという感じかな。締め切りもないし、自分で自分をそういうシチュエーションにもっていって、新しい要素を加えていけるようにしています。

弐瓶　それは意識しないと難しいですよね。日本の漫画の連載システムの最大の欠点は、そこだと思います。

E・B　ちょっと距離を置いて、もう1回見直すことができないということですか？　月何ページぐらいのペースで作品を描いていらっしゃいますか？

弐瓶　基本的に、毎月30枚です。僕は月刊誌連載なので日本ではまだ楽なほうかもしれません。

E・B　さっき、桂[註2]さんは、毎週19ページ描かないといけないと言っていました。すごいペースですよね。1日何時間ぐらい仕事をするのですか？

弐瓶　時間としては、僕は本当に頑張らないほうで、平均すると1日8時間ぐらいです。

E・B　僕は、作業として仕事をしているのは1日大体5時間です。5時間以上やると集中力がなくなってしまう。

弐瓶　ビラルさんの場合、単行本を出すペースが大体1年に1冊ですよね。年間365日のうち、絵を描いて作業する日にちはどのぐらいですか。

E・B　そんなに多くはないかな(笑)。随分前から、1年間丸ごと単行本制作のために費やすことはしていないし、単行本制作の準備をしながらも、自分の映画の準備をしたり、舞台の仕事をしてみたり、常に二つか三つの仕事を並行させています。ただ、弐瓶さんの年齢のころは、この『ニコポル三部作』を始めたばかりだったので、自分の生活の80〜90％はＢ・Ｄを描くことに費やしていました。経験から言うと、ちょっと距離を置いて、自分の作品を見直すとか、単行本と単行本の間をあけるとかすると、自分の絵のスタイルが良くなると思います。僕はテニスもやっているのですが、3ヵ月とか6ヵ月間とか全然プレーせずに、その後プレーすると、練習もしていないのに前にできなかったことが突然できるようになっていたり、わからなかったことが理解できるようになっていたりするんです。

　絵やテニスだけに限らず、そういうことは他のジャンルでもあります。だから、あなたもしばらく休憩したほうがいいですよ(笑)。

弐瓶　今決めました。1年間、『ＢＬＡＭＥ！』[註3]は休載しましょう。そうします(笑)。

＋ 映画・ＭＡＮＧＡ・３Ｄ

弐瓶　映画『バンカー・パレス・ホテル』[註4]をつくろうと思ったのはいつごろですか？

E・B　昔からＢ・Ｄと同じぐらい映画に対してはパッションを持っていたので、わりと映画に対するアクションは自然に出てきました。(自分で) 短編でもつくってみようかとかいろいろ思っていたのですが、映画製作のプロデューサーの人に出会って「映画をつくってみないか」ということでチャンスが訪れたので、やってみました。

　日本の漫画の印象で言えば、フランスの伝統的なＢ・Ｄに比べるとコマの動きや構図の取り方が、もっと活気があって映画的だと思っています。だから、日本の漫画家が映画を撮ったら、いい監督になるだろうと僕は確信しているし、その逆に、映画を撮っている人が絵を描くことができれば、いい漫画家になれると思ってます。

弐瓶　でも、映画監督というのは大勢の人間を動かすとか、別の能力が必要になってくるじゃないですか。それがめんどくさいから(一人で)漫画を描いている人もいると思うんですが。

E・B　いや、そうとも言えないと思います。漫画家は、頭の中で登場人物をどういうふうに動かしたり、どこにカメラを持っていくかを日ごろから考えていて、ビジュアル面での能力が備わっているので、あと他人を動かすとかコミュニケーションとかの精神的な面は、要は訓練だと思います。

　僕も、映画を初めてやったときは、やっぱり恥ずかしいと言うか、人見知り的な部分もあって、雰囲気も重たかったです。特に『バンカー・パレス・ホテル』は、映画としても、俳優さんの動きも乏しくて、人の表情もわりと硬くて閉鎖しています。それは作品のテーマでもあったのでそうなっているんですけれども。

　2番目の映画『ティコ・ムーン』[註5]をつくったときは、いい俳優さんに恵まれて、「映画をやっていきましょう！」と、すごく燃えてくれて、人間的に良い関係が築けましたし、友情も生まれました。そうなってくると、仕事はしやすいですね。弐瓶さんは映画の仕事に興味をお持ちなんですか？

弐瓶　ええ、興味はあるんですが。

E・B　やってみたらいいじゃないですか。きっとうまくいくと思いますよ。

　ちなみに僕が今準備している映画のことを話せば、今度は３Ｄコンピューターグラフィックスと、実際の俳優さんの実写をミックスさせてつくろうと思っているんです。そこでは、俳優さんの演技と、自分の持っているビジュアルイメージがミックスされて一つの画面になるわけです。

弐瓶　その場合、バックは3Dですか。

E・B　そうです。3Dのコンピューターで描かれた人物と実写の人（俳優）が一緒に話し合ったり、それと実写の背景の要素も少し入ってきますが、それが次のコマに来る3Dの背景と完全にミックスされてつながっていたりします。

弐瓶　そう言えば3Dで思い出したんですが、B・Dの絵でコンピューターを使う予定はありますか。僕は漫画を描くときに、トーンの代わりに使おうと思って、少し勉強してるんですが。

E・B　僕はB・Dに関しては、予定はないですね。紙にさわったり、筆を使ったり、マチエール（素材）を感じるのが今はとても好きなので。

「主人公は自分ではない」

弐瓶　やっていて楽しいのは、映画とB・Dのどちらですか？

E・B　やはりB・Dかな。緻密な作業ですし。ピュアなクリエーションという意味では、たった一人でつくるB・Dのほうが、やはり喜びは大きいかもしれませんね。

弐瓶　自分一人だけでつくるというところが、最大の違いですよね。

E・B　またB・Dには描き手のすべてが出てます。つまり作品そのものが「描き手に似たもの」になると思います。でも映画は「作家自身が形となった作品」とは言えないでしょう。

弐瓶　自分のすべてが100％反映されるわけではない　と。それでも映画をつくる意義はありますか？

E・B　ええ。これからは、映画の中でもデジタルの絵と実写とのミックスがどんどん増えてくると思います。前の2作はトラディショナルな方式でやっていますが、今度の新作は自分のB・Dの持っている世界により近づいていると思います。

弐瓶　なるほど。ビラルさんは、映画をつくるたびに100％に近づけていっているということですね。次回の映画は、本当に楽しみです。

E・B　僕も楽しみです（笑）。

弐瓶　B・Dのほうは、もちろん完全に　人で描いているんですよね。一度も人を使ったことはないですか？

E・B　昔、色を塗るのにちょっと手伝ってもらったことはありますが、それ以外にはありません。『ニコポル二部作』のころから一人です。一人でつくり上げた作品には統一感がある。弐瓶さんの『BLAME！』にも統一感がすごく感じられますよね。

弐瓶　作品に自分が反映されるとおっしゃいましたが、キャラクターについてもそうですか？『ニコポル』やほかの漫画も、主人公は全部自分ですか？

E・B　僕は鋼鉄[註6]の足を持っています（笑）。

弐瓶　あれは重いんですか？（笑）

E・B　まあ、鋼鉄の足はともかく、主人公には自分が少しは入っています。ただ「作品が自分である」ということと、「主人公が自分である」ということとは同義ではない。彼に起こったことが僕に起こったことであるわけではないですし。

弐瓶　でも例えば、ニコポルとあなたの顔とか、そっくりですが、あれは意図して自分に似せたものですか？

E・B　いいえ。ただ『ニコポル』を描き始めたとき、あるモデルを頭に描いていました。ブルーノ・ガンツというドイツ系スイス人の俳優です。彼は、『アメリカの友人』[註7]という映画にデニス・ホッパーと一緒に出ていたりしたのですが、彼の表情が僕の表現したかったものにすごく近かったのです。しかしニコポルの顔もだんだん変わってきています。僕に似ているかどうか、ちょっとわかりません。

弐瓶　そっくりだと思いますよ（笑）。

E・B　では、『BLAME！』の主人公は弐瓶さんなのですか？

弐瓶　僕の場合は、漫画の主人公よりも、建造物とか、背景描写に自分の願望みたいなものが反映されるんで（笑）。

「SFは現実に追いつかれた」

弐瓶　映画やB・Dの仕事以外で何かハマっているものはありますか。

E・B　映画は僕のパッションですから、よく観ますし、演劇にもとても興味があります。あとは絵画です。それから旅行はよくしますね。それだけで僕の時間は終わってしまいます。

弐瓶　いろいろやってますね。旅行はいいですよね。僕は漫画家になって5年ぐらいどこにも行かずに、先週やっと初めて、しかも仕事でフランスに行きました（笑）。

E・B　アングレームは、フランスを発見するのに特に理想的な街とは言えませんね（笑）。

弐瓶　でもパリは良かったですよ。ビラルさんの原画展も観られましたし。そういえば、ビラルさんは、SF小説などは全然読まないのですか？

E・B　いや、それは非常に読むジャンルですね。ほかのフランス現代小説のジャンルは全然読む気が起こりません。思春期のころから、僕は本当にSFのカルチャ　を持っている人間です。

弐瓶　やっぱり。ちなみに好きな作家はだれですか？

E・B　たくさんいます。ヴェルヌ[註8]とかハックスリー[註9]、オー[註10]ウェル[註11]などは（当たり前すぎるので）除いて、フィリップ・K・ディック[註12]、ジョン・ブラナー[註13]、フランク・ハーバート、最近では、ダン・シモンズですね。

弐瓶　ダン・シモンズ！『ハイペリオン』ですね。『ハイペリオン』を読んだのは最近ですか。

E・B　はい。すごくいい作品です。フランスの作家にもいい人がいます。

弐瓶　フランスでは、SFは、小説ジャンルとしてはメジャーなのですか？

E・B　フランスでは、SF読者はどんどん広がっています。SFは、今、認められていってるんだと思います。と言うのは、我々が現在暮らしている世界がSF世界になってきているからです。昔は、SFを読んで「ばかげている」とか「恐ろしい」とか言っていましたが、自分たちの今の日常生活がかつてSF作家たちがイメージしていた世界そのものになってきています。

例えば、「クロ　ン人間」も昔は空想の世界でしたが、今はもう現実にあるわけです。そういう事実を目の当たりにして、多くの人がSFの世界に興味を持つようになり、我々のやっていることも理解されてきています。

弐瓶　ただ一方で「追いつかれた」という危機感もあります。「SF」というジャンルの概念は変化していますよね。

E・B　SFの中の「サイエンス」と「フィクション」という言葉は、「科学が追いつくべきフィクション」と言うか、そういったテーマを含んでいるわけです。重要なことは、SF作家たちが常に前進して、次のイマジネーションをどんどん出す、ということです。

弐瓶　現実に負けないように、そこを頑張らなければいけないですね。

「最後に」

弐瓶　そうだ、最後にこれを差し上げます。最近、日本で出た本ですが、いろいろな作家が「B　tch's Life」というテ　マで描いています。桂正和さん、寺田克也さんも描いています。僕のイラストはこれです。[註14]

E・B　う〜ん、配管関係は、僕の絵と同じぐらい腐ってますね。とってもビッチですね(笑)。

弐瓶　「腐ったパイプ」は大好きで、イラストを描くときは必ず入れます。

E・B　どうもありがとう。

弐瓶　今日はいい話が聞けました。明日から、漫画の作品が変わりそうです。

E・B　だけど、さっき「1年間休憩する」と言ったじゃないですか(笑)。

弐瓶　その前に実は、あと1週間で22ページ描かなければいけないのに、まだ何もやっていないのがあるんです(笑)。[註15]

E・B　なるほど(笑)。

弐瓶　それを忘れたい。今思い出してしまった。それが終わったら、どこかに逃げようかと思っています。そうだ、テニスでもしに行こっ(笑)。

通訳　眞田奈津子

Enki Bilal　エンキ・ビラル

1951年旧ユーゴスラビア生まれ。
'60年パリへ移住し、'72年バンド・デシネ界にデビュー。以後、『ニコポル三部作』や『モンスターの眠り』などを発表。'87年にはアングレーム国際コミックフェスティバルにおいてグランプリを受賞。その圧倒的なビジュアルイメージは『ブレードランナー』や、映画監督のリュック・ベッソンにも影響を与える。
'89年『バンカー・パレス・ホテル』で映画監督としてもデビュー。2作目の監督作品『ティコ・ムーン』も高い評価を得ている。

註1　フランスコミックの呼称。
註2　漫画家の桂正和氏のこと。この弐瓶氏との対談の前に桂正和氏とビラル氏の対談の収録も行われていた。
註3　「ダメです」(担当者)
註4　エンキ・ビラル氏の映画監督としてのデビュー作。出演、ジャン・ルイ・トランティニャン、キャロル・ブ　ケ、ほか。
註5　エンキ・ビラル氏監督の長編映画作品としては第2作目。
註6　『ニコポル一部作』の主人公ニコポルは　失った右足の代わりに、線路のレ　ルから作った鋼鉄の足を得る。
註7　『アメリカの友人』1977年、ヴィム・ヴェンダース監督による西独・仏共同制作作品。原作はPハイスミスによるリプリ　を主人公とする連作小説。その3作目を映画化したもの。
註8　シェ　ル・ヴェルヌ。代表作『十五少年漂流記』『海底二万里』など。
註9　オルダス・ハックスリー。代表作『すばらしい新世界』など。
註10　ジョージ・オーウェル。代表作『1984年』など。
註11　代表作「アンドロイドは電気羊の夢を見るか?」ほか。
註12　代表作『幻影への脱出』など。
註13　代表作「デューン」シリーズなど。
註14　韮沢靖氏監修のもと、グラフィック社から刊行されたイラスト集。
註15　この対談が行われた2月6日の時点で弐瓶氏の『BLAME!』LOG-37『非公式超構造体』はまだ下描き前の段階だった……。

弐瓶勉×Guillermo Del Toro 対談

アニメージュ　2002年8月号掲載

デル・トロ(以下D・T)　はじめまして。お会いできて嬉しいです。日本を訪れたら、ぜひ弐瓶さんにお会いしたいと思っていました。私は、弐瓶さんの『BLAME!』が大好きで、特に背景がすごく濃厚で好きなんですけど、これまで読んできた漫画の中に、あなたが持っているような感覚を見たことがありませんでした。あなたが描いた世界観をとても気に入っています。

弐瓶　ありがとう。僕自身もキャラを描くよりも建築物を描いているほうが好きなんです。

D・T　4巻までまったく説明が排除されているというところが、好きです。私が『BLAME!』を一番楽しんだ点は　そこです。アメリカにあるSF作品というのは、説明しすぎなものが多すぎると僕は思う

弐瓶　まったくそうですね。

D・T　そのことで、ミステリアスな部分が消えてしまっている。

弐瓶　そこまで説明しなくてもこっちは分かってるよ!っていう……。僕は、自分が読む立場だったら、漫画の中でセリフをたくさん読みたくない人間なので、それで自分が漫画を描くときは、セリフを減らしたいってこともあるんですけど。

D・T　そうですよね。僕もそうなんです。映画の撮影でもセリフのシ　ンは好きじゃない。僕も自分が撮るとしたらセリフが少ない作品が好きで、セリフのシーンというのはどうも苦手ですね。

弐瓶　同じですね。

D・T　僕が　番最初に『BLAME!』を目にしたのは、日本語版の単行本でした。ボク自身は日本語が読めるわけではないので、ただただ眺めることしかできなかったのですが、そのあとにスペイン語版で読んだときにすごく嬉しかったのは、説明的なセリフがほとんどなかったという事実。最初に読んだ(見た)『BLAME!』の魅力がセリフで損なわれていなかったことなんです。

『ブレイド2』

D・T　弐瓶さんの絵は、映画(実写)の側から見ると非常に興味をかき立てられるんですが、そういう仕事には興味はありませんか?　実は、この『ブレイド2』でもそうなんだけど、僕は映画をつくるときは、漫画家の方にスタッフに入っていただいて、都合5人に8週間、自由にものを描いてもらう、ということをしているんです。だから例えば映画のストーリ　ボードがあって、漫画家さんがここが描いてみたい、このコマが描きたいってことがあれば、まず、どうぞご自由にそれを描いてください、と。そこから、映画づくりが始まるんです。さっきお見せした落書き帳なんですけど、これはアイディアブックで、ここに描いたことをもっと絵の上手い人達に綺麗な形にしてもらうわけです。『ブレイド2』の映画に出てくる死神族(リーパーズ　の原型もここに描かれてます。

弐瓶　でも、その絵を見る限り、ほとんどそのまま映像になってますよね。

D・T　『ブレイド2』はもう観ていただけましたか?

弐瓶　はい、もう観ました。

D・T　例えば、映画の中で、ブレイドが串刺しになるシーンがあるじゃないですか。そしてその後、血を抜かれるシーンがあって、あと死神族(リーパース)の

試験管ベビーとか、血のプールとか、あのへんはミニョーラさんというデザイナーさんのデザインです。あと、灰に変わってしまうシーンもです。私がアイティアを出して、スタッフに具体的にシーンにしてもらう、そういう作り方をしています。最後のニノサが灰になるシーンですけど、最初にシナリオを読んだとき、あのシーンが非常に詩的でアニメ的に表現できるという感触があったので、この映画のディレクターを引き受けたのです。

弐瓶 あれはいいシーンですよね。

D・T 顔を触るとホロホロと灰になっていくというアイティア、そのあとのブレイドがお日様[註2]を受けて立ってるシーンは、私がミニョーラに、黒澤[註2]っぽくと注文を出してつくったシーンなんですよ、実は。

弐瓶 (『ブレイド2』のパンフを見ながら) このシーンなんですけど、ライトをバックに格闘ゲームみたいに闘ってるところがあったんですけど、あれは、CGですか？

D・T ミックスですね。

弐瓶 あれ、すごい好きで。ああいうの出したいな、漫画で。

D・T どうぞ。盗んでください(笑)。全然かまいません。今回、この作品でですね、『スパイダーマン[註3]』と『スター・ウォーズ[註3] エピソード2』の前に完成しているんで、その二つの作品では使われているんですけど、私が最初に使った方法として「デジタル・ダブル」という技術があります。工場の中を人がビュンビュン飛ぶシーンがあったじゃないですか。あれは、やろうと思えばワイヤーを使って確かにできたんですけど、それじゃあまりにもアレなんで、もっとアニメっぽい滑らかな動きを出したかったんで……。

弐瓶 すごい……見たことない感じでしたね……。

＋ 裏話の裏話の裏話の……

D・T 撮影で使われているほとんどのアイディアは最初に考えられてて、さっき見せたアイディア帳、基本的なアイティアは全部ここに入っていて、そこから肉付けしていくって感じです。

弐瓶 ストーリボードは描かれるんですか？

D・T あまり上手じゃないですけど、一応。でも、前もってストーリーボードを決めておくんじゃなくて、すごくフフな感じでつくっておいて、みんなが撮影をしていくにつれ、こういうのがいい、ああいうのがいいって言ってるのを聞いていて、だんだんイメージがフィットしてくるじゃないですか。それで、そのたまってきたモノを、撮影当日の朝に描くんです、ストーリーボードとして。朝にパカッと描くんです。みんなの今までのアイティアが凝縮されたものを朝に描く。アメリカでは、「テイリー」ってシステムがあって、その日撮ったものをすぐに現像して、撮ったものをぜんぶ確認するっていうのを「デイリー」って言うんですけど、それを毎日やる。撮影が始まる4時間前に起きて、昨日撮ったものを見ながら朝ご飯を食べて　前の日に撮ったものは、こういうものだっていうのを頭に入れたうえで、その日の撮影に臨むためのストーリーボードを描き上げるんです、毎朝。

弐瓶 仕事は自宅でやってらっしゃるんですか？

D・T 基本的にはそうですね。それでたまに400枚のDVDとポータブルのDVDプレイヤーを持って、どっか旅行に行くんです。映画撮影でどこかに行くたびに、その400枚は盗まれてしまうんです。

弐瓶 400枚！

D・T 『ミミック[註5]』でも起きたし、『ブレイド2』でも起きたし……(笑)

弐瓶 それはまとめて持っていかれるんですか？少しずつ……？

D・T (笑) 撮影日数が長いんで……　ブレイド2』は110日間、あったから……。

弐瓶 (笑) それで徐々に減っていくんですね。ホラーですね。

D・T ケースから出して、ディスクだけ入れるバッグがあって、それが200枚ずつ入るんで……。セットで「こういう感じにしたいんだよ」っていうのを見せるときに、前に観たDVDの中で「このシーンだけど」っていうときに使ってたりするんで……。

弐瓶 資料として常に400枚持ち歩いてるってわけですね。

D・T 『シャレード[註6]』っていう古い映画があるじゃないですか。屋根の上での追跡シーンがあるんですよ、「これが使えるから」って持っていったりとか。『ブレイド2』でも屋根の上でのチェイスシーンがあったんですけど、切られたんです。

弐瓶 切られた？

D・T 15分長かったんですよ　本当は(笑)。あれはヴァンパイアが何人も殺されていくっていうシーンで、最初はバイクで追っかけていく、その間に殺しながらどんどんヴァンパイアが死んでくってアイティアで、今のものより15分長かった。でも「ここは4日間しか撮影させないから」って言われたんで「分かった　じゃあそこはバイクシーンで長い距離を撮るんじゃなくて、裏通りで撮りましょう」ってことにしたんです。

弐瓶 そういうことだったんだ……。

(　――そして裏話、製作秘話はとめどなく続いた)

D・T こんなに時間がたってしまいました。今日は楽しかったです。最後に弐瓶さん、いつか[註7]一緒に映画をつくりたいですね。

弐瓶 そうですね、ぜひ。今日はお疲れさまでした。

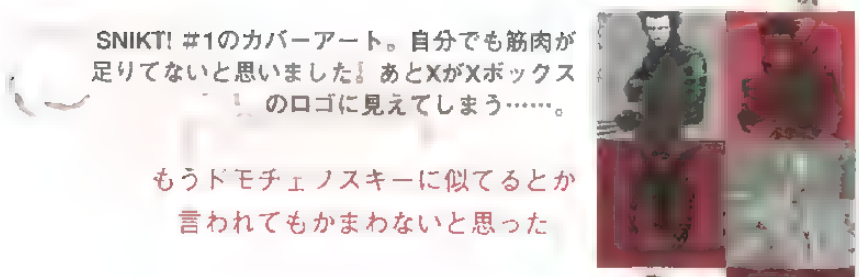
Guillermo Del Toro　ギレルモ・デル・トロ

1964年メキシコ生まれ。
学生時代から世界的メークアップ・アーティストで、アカデミー賞を受賞したこともあるディック・スミスの強い影響を受け、自ら特殊メイクの会社を設立して映画界に参入。初の監督作品『クロノス』は人を不老不死の吸血鬼に変える謎の黄金虫クロノスをめぐる闇のファンタジー。同作品は'93年のカンヌ国際映画祭で批評家週間グランプリに輝いた。ハリウッドに進出後に手がけた2作目の『ミミック』も興行的に成功し、2002年公開の『ブレイド2』によってその評価は決定的なものになる。

註1　ヴァンパイアに戦いを挑むヴァンパイア・ハンターの活躍を描くホラーアクションの第2弾　今回はヴァンパイアさえ餌食にする凶悪な新種の死神族「ノーバース」が敵として登場する
註2　日本が誇る故・黒澤明監督のこと。
註3　クモの能力を持つマーヴェル・コミックの人気キャラクター　2002年公開の映画版は大ヒットした。
註4　2002年に公開したジョージ・ルーカス監督の大河宇宙ドラマ。
註5　デル・トロ監督のハリウッド第1作目で　ニューヨークの地下にうごめく巨大な殺人昆虫の恐怖を描いたクリーチャー映画の傑作。
註6　往年の名女優オードリー・ヘップバーン主演のコミックスリラーで、1963年公開の大ヒット映画。
註7　実際、この対談中に2004年公開予定の次作『ヘルボーイ』のビジュアルスタッフとして参加するよう懇願した。しかし、『BLAME!』の連載を抱えている弐瓶氏は、1シーンの画を描くことで納得してもらう

作品解説　弐瓶勉

前にビラル氏と対談したとき、2巻の表紙を見せながら、塗り方を真似したなんて言ってしまった。彼はとても低い声で「ブラーム」と言った。



SNIKT! #1のカバーアート。自分でも筋肉が足りてないと思いました！ あとXがXボックスのロゴに見えてしまう……。

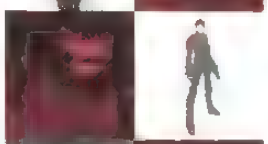
これ描いてるときコミッカーズの取材で、ずっとカメラマンが写真撮ってるし、人も見てるしで張り切ってやってたら、あっという間に完成してしまった。あの時のような集中力をその後、一度も発揮していない

もうドモチェノスキーに似てるとか言われてもかまわないと思った

建設者捕獲中のシボ。建設者はとても嫌がってかなり抵抗したという。

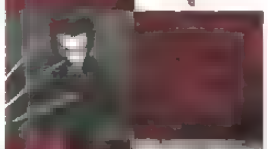
背景を塗るのに苦労しました。

サナカンは個人的に好きなんだけどカラーか少ない。もっと描くつもりだったのになあ……忘れてた



ラフ画の時点でマーヴルの人にヴァンパイアっぽいといわれ牙を無くしたっけ……。

これ描いてたときは本当に時間が無かった……。



大失敗。

……。

……。

動きのある絵にしろと言われなかったら、「BLAME!」の表紙は全巻、ボーッと突っ立ってる露亥だったでしょう

上の絵の自主ボツ。

……。

コメントしたくありません。

最近生まれて初めて骨折した。
あんまり痛くなかったので3週間、折れていることに気付かなかった。

何人かの作家がエヴァの絵を描くという企画でした。皆、綾波でくるだろうと予測したら見事に的中、一人だけ沈むことに成功　でも本当は描きたかった

上の絵の自主ボツ。
捨てられなかった……。

デジタル。

けっこう骨って知らない間に折れて、いつのまにか治っちゃってるのかも

いやもう変な顔としかいいようがない。

デジタルで着色し始めたのは、このあたりからですね　しかしなぜドモチェフスキーをカバーに使ったのか。

なんじゃこりゃ。

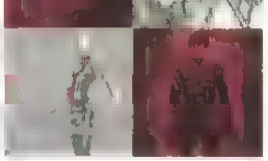
「地球最後の男オメガマン」のDVDがいつのまにか出てたのね。

1巻のカバーの原画ですね。
ちゃんと色塗ってたんですよ。

彼女が無事に人間の姿で生成されていたら、非公式階層は破壊されずに済んでいたかもしれない。

これ描いてた頃はまだ漫画で食えてなかったし、迷いなんかもあって、俺、化け物の絵なんか描いてるけど大丈夫なのか？などと真剣に考えてました

「念力家族」という散集を友人から借りた。すごくおもしろい。しかも著者、笹公人のサイン入りである。返さない



アクリル。

フリーザーッ！

「BLAME!」本編で使用した白黒原稿に着色。
手抜きじゃないですよ。本編と同じ
シーンをカラーで表現したかったのです。
いや本当に。

テクスチャー使いました。

海水に満たされた建築物。

10巻の最後のページの子です。

霧亥。
シボレベル9。
サナカン。

厚塗りで建物を描くのは
大変なのだと知った。

初めて描いたコマ割りのカラー。

この二人には43人の子供がいる。三男のルートバルゴ
バルダンバは研究員になる夢を持っていたが、
反対したメイヴに脳を串刺しにされ断念。

その後、下級戦闘員として東亜重工襲撃
作戦に参加するが、食料液を盗み飲みし
ているところを敵に襲われ、さんざん情
報を漏らした挙げ句に死亡。

じょうろを買った。細かい穴から
シャワーのように水が出るはずが、
まとまった水がドボドボと
したたり落ちるだけ。

「ビーキュウエスエフエイガ」が大好きだったスチフは
172歳で念願の、全身機械化権を取得。
メンテナンスに莫大な維持費が必要だった為に
ダフィネルの誘いにのってしまう。

ドモチェフスキーは数百年以上の
生涯の間にプセルとシボ以外の女性
（型）を見たことがない。

唯一、笑ってる絵。

ブロン……。技を全て出しきる前に死ん
でしまった。変形する能力は仲間からも
不評だったらしい。

マグロの赤身を手にした老婆が、夕方よくうちの庭で、
「フーちゃん（おそらく老婆の飼い猫）」を探していたの
だが、最近現れなくなった。逆に心配だ。

指の骨を折ってから、とても手を
大事にするようになった。

ダフィネ・ル・リンベガ。
友人がテキトーに付けた名前。

うちのCDプレーヤー（スロットローディング方式）
はイジェクトボタンを押すと、
たまにCDをパーンて飛ばします。

装備品生産施設などを見つけたときに、
霧亥はときどき着替える。

ドガーン。

1巻の白黒原稿にデジタルで着色。
女性が持ってる棺桶は航空機用のガスタービン
エンジンを見て描きました。

色紙用に描いたイラスト
（サイン色紙の絵）。

うしろの女性はシボです。

3巻のときに描き下ろしたページ。
リキテックスのニュートラルグレー
を全種類使用。

洗面台の上の部分の鏡とか電球
が付いてる四角いパネルが昨日
突然壁から落下した。

ポ ヨ ヨ ～ ～ ン 。

バンド・デシネに憧れ
てました。

人物よりもこういう絵のほうが描いてて楽しい。

構想途中のシボレベル9。
デジタル。

サナカンに憑依したシボ。
アクリル。

こういう絵は好きだが、一年中
描いていたいとも思わない。

こういう絵を一年中描いていたいと
は思わないが、造りたいとは思う。

霧亥が傾いている……。

眼帯を付けた海賊みたいになってしまいました。

これは……。

霧亥。デジタル。

MHz。http://www.m-hz.net/
この中に僕のチャンネルがあります。
メール下さい。

始めの頃に、単行本の（3巻）キャラ紹介のために描いた絵。
こういうのはもっとやりたかった。

駆除系。

単行本1巻のために描いた1枚。
使われなかったけど。

大爆発をバックにニヤニヤ笑ってみたい。

これは霧亥が見ている夢です。

レベル9の絵は塗ってる時は青だったんですが、最後には赤になってしまった。

レベル9。

シボレベル9。少し成長している。
サナカンはシボを護衛していた十数年の間に相当な数の珪素生物を殺した。

男の背中。

海底。『BLAME!』10巻の巻末カラー。

デジタル。

デジタル。

デジタル。

デジタル。

都市の表面を覆う海水。

このとき霧亥が装着しているスーツは、セーフガードがPLAYFORDに発注して造られたもの。

2002年カレンダー用のイラスト。

サナカン。

シボ。

デジタルで描いた絵って色をいくらでも変えられていいけど、決められない時って確かにある。

謎の人体実験は大好きです。
でも被験者にはなりたくない。

これも嫌だ。

裾野結は改造人間である。

仕事中は、「お〜いお茶」を1.5リットルぐらい飲む。

地球表面全域が構造物で覆われた世界。デススターですね、見た目は。

なんでも切れる剣。

NOiSE構想初期の絵。

この時はまだ日本刀だったんですね。
変えて良かった。

しかし、絵一つ一つにコメントを書くのが、こんなに大変だとは。やりますよ、なんて簡単に言うんじゃなかった。

パソコンのキーボードに水をこぼしたことがある。原稿にコーヒーをこぼしたことも一度だけある。

韮沢靖さんがプロデュースした『ビッチズライフ』という画集のための絵。

このまえ、韮沢さん宅でピンポンダッシュしたのは僕です。ごめんなさい。

この頃はコピックを使ってました。補充がめんどくさいですよね。

う――ん……。

ドイツのイベント「bonenkai2002」のために描いた絵。会場のカレーライスの屋台が印象的でした。

バンド、「アイズキューラ」のフライヤー用に描いたイラスト。

フランスのコンベンションのポスターのイラスト。テディベアをたのまれたので。

空間を正しく認識できなくなった人の視界。

時計を描くのが大変でした。

巨大なプラント。

大平洋横断橋。

これは確か東京湾の埋め立て地に、勝手に建物が建てられたという設定だったはず。

巨大な穴。用途不明。

超高層集合公団住宅。アメリカでは洗濯物を外に干すと、条例で罰金取られるそうですね。

軌道エレベーターの続き。

向こうに富士山が見えます。

メガロマニア第1回。杉並区高円寺。

霧が濃い日とか、高層ビルの上の方が見えなくなっているときがありますよね。

軌道エレベーター。

上の絵の続き。月の上までのびてました。

すごーく深くまで続く地下街。

あったらいいな。

ここ数年は巨大建築物の夢を見なくなってしまった。

巨大和風建築物……、普通過ぎる。

空中都市……。

何をしようとしたのか……。

「デッドヘッズ」予告用イラスト。まだ内容がはっきり決まってなかったため、テキトーなキャラをデッチあげ。

ある町の掲示板。「デッドヘッズ」本編のカラー。（以下4枚）

ゾンビ物は映画も小説も大好きなので、いつかやりたいと思ってました。

10年くらい前、僕、ガードマンやってました。

この女はウェイトレス。

「デッドヘッズ」予告用イラスト。

弐瓶勉画集　BLAME！and so on

2003年10月23日　第1刷発行

著　者　弐瓶勉
発行者　五十嵐隆夫
発行所　株式会社講談社

〒112-8001 東京都文京区音羽2-12-21
編集部 03-5395-3546
販売部 03-5395-3608

Art direction, Title logotype, Number design　弐瓶勉
Design　湯川千尋／萩原正人（creative center Inc）／小岩千鶴／吉田三枝
Editor　由利耕一／石塚勝美
編集協力　渡辺協（モーニング編集部）／竹田哲也（アフタヌーン編集部）／
菅朋子（講談社国際ライツ管理部）
Special Thanks　Enki Bilal／KIDA Natsuko／Guillermo Del Toro／
MARVEL ENTERPRISES, INC／STUDIO VOICE／MHz／MATIC-LOG／
PLAYFORD EQUIPMENT／NIRASAWA Yasushi／Vice／グラフィック社／
新潮社／洋泉社

印刷・製本　図書印刷株式会社
©NIHEI Tsutomu　2003

落丁・乱丁本は小社雑誌業務部宛にお送りください。
送料は小社負担でお取り替えいたします。（電話03-5395-3603）
なお、この本についてのお問い合わせは、
第七編集局「弐瓶勉画集　BLAME！and so on」係宛にお願いいたします。

本書の無断複製（コピー）は、著作権法上の例外をのぞき、禁じられています。

ISBN4-06-364528-2　N.D.C.726　148P　30cm　printed in Japan

Scanned and edited by Vorbis

If you are able and willing to translate parts of this book, please let me know so I can update this file with the completed translations. If you'd like larger images of the text pages, I can provide those as well.

About the Dead Heads section:
The artbook is in a left-to-right format (opposite of the usual Japanese style), however the Dead Heads section was printed as right-to-left from page 139 to 138 (in that order). Since that wouldn't scroll through the manga in the proper order, I swapped the page numbers.

Also, this is printed much too small to make a decent scan of (each panel is about one by one-and-a-half inches), so I'd like to get ahold of the original print and scan that, if possible. The relevant information for the issue of Afternoon Zoukan it was printed in is:

If you have this, or know where I may obtain it, please drop me a line at the above email address.

I hope you enjoyed this as much as I have!

2002年‖12號‖2002-06/10‖『MELT DOWN』イーカ：遠藤　浩輝　T11-13872-07-030-5